

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of your PSP®. You can load saved game data from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

NOTE: Please ensure you have sufficient free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play.

NOTE: This title autoloads game save data on boot up.

NOTE: Please select your preferred language from the system's Home menu before commencing play.

PROFILES AND AUTOSAVE FUNCTIONS

The game uses a profile and autosave function. You can create a new profile or load an existing profile when you first enter the game. You can store a number of profiles here. If you select a profile that already exists, you will be taken automatically to the Map screen and start from the point of the last successful job you completed. The game saves automatically after car modifications, purchases, swap meets, successful jobs, and pink slip races. If you turn this function off your progress will not be saved automatically.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

CONTROLS



The Pad Screen

- 1. **L** button: Options screen
- 2. **R** button: Garage
- 4. **↑** button: Highlight different option
- 6. **↓** button: Highlight different option
- 8. **⊕** button: Swap meet
- 10. **⊙** button: Start menu
- 11. **⊗** button: Select

Swap Meet

- 9. **△** button: Create swap meet
- 10. **⊙** button: Return to pad
- 11. **⊗** button: Join swap meet

Weapons

- 1. **L** button: Pad
- 2. **R** button: Return to map
- 4. **↑** button: Highlight different option

- 6. button: Highlight different option
- 9. button: Return to garage menu
- 11. button: Select

Side Jobs

- 1. button: Back to garage
- 2. button: Switch between jobs and side jobs
- 3. button: Cycle through jobs / side jobs
- 5. button: Cycle through jobs / side jobs
- 9. button: Take a ride
- 11. button: Play job

In-Car Controls

- 4. button: Thrill cam
- 6. button: Look behind
- 7. analog stick: Steer
- 8. button: Brake / Reverse
- 9. button: Exit vehicle
- 10. button: Handbrake
(Double tap) Detach vehicle (when towing in Tow Truck)
- 11. button: Accelerate
(Double tap) Nitro Boost
Continue game after text instructions
(with button) Horn / Siren / Warning lights
(with button) Skip Cutscene
- 12. SELECT button: Map
- 13. START button: Options

Weapons Controls

1. **L** button:
Draw weapon
Lock Target
Cycle through targets
Cycle Weapon (Back of truck missions)
2. **R** button:
Fire
3. **→** button:
Cycle Weapons
Manual aim (Back of truck missions)
4. **↑** button:
Manual aim (Back of truck missions)
5. **←** button:
Cycle through targets
6. **↓** button:
Manual aim (Back of truck missions)
7. Analog stick:
Manual aim (Back of truck missions)

On-Foot Controls

1. **L** button:
Draw weapon
Lock-on Target
2. **R** button:
Fire
3. **→** button:
Change weapons
4. **↑** button:
Look Up
5. **←** button:
Cycle through targets
(Press and hold) Activate manual aim
6. **↓** button:
Look Down
7. Analog stick:
Move character
8. **Ⓔ** button:
Look Left
9. **Ⓕ** button:
Enter vehicle
10. **Ⓖ** button:
Look Right
11. **ⓧ** button:
Reload

In-Game Map Screen

- 1. **L** button: Scroll through job objectives
- 2. **R** button: Scroll through job objectives
- 3. **→** button: Rotate map
- 4. **↑** button: Zoom in / out
- 5. **←** button: Rotate map
- 6. **↓** button: Zoom in / out
- 9. **△** button: Snap back to North
- 12. **SELECT** button: Return to game

In-Game Options Screen

- 3. **→** button: Change options
- 4. **↑** button: Highlight different option
- 5. **←** button: Change options
- 6. **↓** button: Highlight different option
- 11. **⊗** button: Continue

GAME PROGRESSION

In each chapter of the game, you must complete a certain number of jobs before moving on to the next chapter. Once you have completed all jobs, a final "Boss" job is unlocked.

The next chapter of the game is unlocked when you successfully complete this "Boss" job. The theme of the jobs in each new chapter of the game is introduced with a comic strip-based movie.

JOB FAILED

If you fail a job you can either retry or quit. Usually, selecting "Retry" will take you back to the start of the job. However, if the job is long and particularly complicated, "Retry" will take you back to a point somewhere in the middle of the job.

JOB PASSED

Completing jobs not only moves you through the game but can also yield rewards. These are:

Cash

Depending on the difficulty of the job, you will be awarded a cash sum upon completing it. The amount of money is displayed on the job briefing. Cash can be used to upgrade and modify any rides you have in your garage as well as buy ammo for guns you possess.

Awards

Tells you what you have been awarded. Awards come in two flavours – vehicles and side jobs. Vehicles awarded at the end of missions are added automatically to your garage. They can then be picked for missions or modified for racing.

Side jobs are added to the Side Job area on the Map screen. The more missions you complete the more Side Jobs will be open to play.

Collectibles

Collectibles you have collected can be found in your pad. The number of collectibles you earn is based on the number of "secret" stars you collect in the game world during a job. Each star collected gives you one chance to unwrap a collectible.

Collectibles come in a variety of categories (or sets) and are also ranked by rarity. There is no direct in-game benefit to collectibles other than the prestige of having a full set. The exception is paints, which can be used in your garage to respray your vehicles.

It's unlikely that you'll obtain every collectible in the game and it's highly likely you will have multiple copies of certain collectibles as you progress through the game. You can swap your collectibles with your friends to fill in those missing gaps in your collection. Simply choose Swap Meet from the Pad screen and connect to friend's version of the game to start a swap meet.

MAIN MENU NAVIGATION

Press the **L** button or the **R** button to navigate the Main Menu. Each press will take you to the next submenu.

STATS <-> OPTIONS <-> PAD <-> GARAGE <-> MAP SCREEN <-> (Toggle) SIDE JOBS

Main Menu Controls

- The **O** button will always bring you out of a submenu or take you back from a subscreen.
- The **X** button will always confirm or select your choice.
- The **L** button slides the Main Menu left.
- The **R** button slides the Main Menu right and switches out jobs for side jobs on the Map screen.

On most screens the possible buttons and their effects can be seen in the help bar across the bottom and top of each screen.

THE PAD SCREEN

The Pad screen represents your home in the game. It is where you can browse the collectibles you've acquired and launch a swap meet with your friends to trade any duplicate items you may have collected for other items to complete your sets.

Move up and down the lists and select a category using the **X** button. Then, use the up button or down button to shuffle through your collectibles in the chosen category.

Swap Meet

Swap meets are where you trade collectibles with your friends. You can swap up to five collectibles at one time. Simply shuffle through your collectibles and select the ones you're willing to swap. You can also see the names of the collectibles your friend wants to swap on the other half of the screen. If you are happy with the swap, confirm your selections. Both players must confirm before the swap takes place. Once you have swapped five collectibles you can go for another round of trading if you need to.

Garage

The Garage screen is where you can upgrade the cars you have been awarded. You can also buy ammo for the weapons you've acquired throughout the game.

Cars for the garage are awarded upon completion of missions and Side Jobs.

Vehicles

Brings up a list of cars your have acquired throughout the game. You must choose a car first if you plan to change it in the Upgrades and Mods menu.

The three icons below each car represent (from left to right) the selected car's Handling, its Top Speed and its Acceleration.

Upgrades and Mods

Selecting Upgrades and Mods gives you a set of options. It's worth noting that some cars have limited modifications available to them, and some special one-off cars cannot be modified at all. If a particular modification is not available to your car, that option will be greyed out. And if you can't afford the modification, the list price for that option will also be greyed out.

- **Body Work:** Select from a list of available vehicle body modifications.
- **Engine:** Select from a list of available engine upgrades and nitros.
- **Shocks, Springs and Brakes:** Purchase performance parts that can be tuned in the Test Track game mode (accessible from the garage).
- **Respray:** Change the colour of your vehicle.
- **Accessories:** Add bulletproof glass, bulletproof tyres, and tinted glass.

Note: If you have an on-foot felony, tinted glass makes it harder for the cops to recognise you.

Test Track

Takes you to the test track where you can try out your fine tuning.

Press the SELECT button while you are on the test track to bring up the fine-tuning options. Here you can select a tuneable part of your car with the up button or down button, and tune it by pressing the left button or right button. Press the SELECT button again to go back to the car view and test your modifications and tunings out.

Vehicles can be tuned provided they are fitted with the necessary upgrade. Adjustable springs, shocks, ride height, and uprated brakes allow the fine tuning of spring intensity, shock strength, ride height, and brake intensity respectively. Some vehicles come fitted with front and or rear spoilers. A spoiler allows the player to adjust the front/rear down force applied to the vehicle. Spoilers may not be purchased and their availability is dependent on the model of vehicle selected.

THE MAP SCREEN

This is where you can select your next job. After listening to a short briefing and reading a synopsis of the objectives, you can dive in or select another job. You can also swap views on the screen (**R** button) and choose between jobs and side jobs.

All jobs come with a default car. However, if you have other cars in your garage that fit the job, they will be listed in addition to the default.

Side Jobs

Side jobs are money earners. They do not affect the progression of the game but they are fun and give you a chance to pick up extra cash.

You can view your achievements in the side jobs in the Stats area of the Main Menu.

Mini-Map Key

The mini-map (bottom right corner of the screen) is the key to navigating around the city.

Yellow circle	Job objective
Yellow triangle	Job vehicle
Orange circle	Hostile/rival character
Orange triangle	Hostile/rival vehicle
Purple circles	Side job objectives locations
Purple triangles	Side job objective vehicles
Narrow searchlight	Cop patrolling
Wide searchlight	Cop alerted

Tip: Watch your speed and driving when cops are nearby.

COPS AND YOU

As you drive around the game you will inevitably commit offences. As you commit more offences you run the risk of acquiring a felony. You have two areas of felony – on foot and in-car.

If you are spotted committing a felony in a car, the felony rating will be attached to the car you are driving. The police will actively recognise and pursue any car that has felony attached. Ditch the car if you don't want heat. If the cops spot you on foot then your character will gain felony rating, this means cops can spot you on foot and possibly even pursue you in certain cars if they recognise you. Tinted glass prevents cops recognising you.

MULTIPLAYER

Multiplayer is Ad Hoc Mode only. You can either host or join a multiplayer game. The host controls all the settings for the game. Host options are:

- **Game Type:** Choose from Carnage, Point to Point, Street Race, Circuit Race.
- **Location:** Select the location for the selected game type.
- **Class of Vehicle:** Change the vehicle class allowed in the game.
- **Pink Slip:** Make the game a pink slip race.

Players can select any car within the car class the host has selected. This is done by pressing the left button and the right button to cycle through cars on the Lobby screen.

The game will start when all players have pressed the ready button.

NOTE: This title does not support certain characters used in the PSP® system's Nickname. Replacement characters will be displayed.

Game Types

Carnage

Carnage is all about survival. Outmanoeuvre and destroy your opponent before he destroys you. The winner is the last one standing.

Point to Point

Race across New York on a selection of crazy, way-out routes. Pass through each gate to trigger the next point. Be the first to cross the line.

Street Race

This is similar to the Point to Point race, but this time it's strictly street racing.

Circuit Race

Race around one of the tracks. First over the line wins.

Pink Slip

You can pink slip any race as long as you have a valid profile and cars available in your garage. When Pink Slip is selected, you can only select the cars in your garage and the vehicle class selected by the host will have no bearing.

If you lose a pink slip game, you will lose your selected car to the other player. If you win, your opponent's car will be added to your garage. So think carefully about choosing your fastest most modified rides in a pink slip game.

You can toggle this option on or off.

MUSIC CREDITS

"Bump And Boogie"

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bump Meat"

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bustin' Loose"

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown)
Published by Swing T Publishing, Inc. obo

itself, Ascent Music and Nouveau Music Co. (BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

"Cracklin' Bread"

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Detroit City Grooves" (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

"Cross The Track"

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC# GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/

Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Brunel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972
Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc
EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jo-

bete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggle. Performed by King G and The Reflections*, The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) +
© WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on **0871 664 1000** (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as:
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline **1902 262 102** (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Attention ! Tenez le Memory Stick Duo hors de portée des jeunes enfants car ceux-ci pourraient l'avaler par accident.

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

REMARQUE : assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace sur votre Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : ce jeu charge automatiquement les données sauvegardées au démarrage.

REMARQUE : sélectionnez la langue de votre choix dans le menu d'accueil du système PSP™ avant de commencer à jouer.

PROFILS ET AUTO-SAUVEGARDE

Ce jeu utilise des fonctions de profil et d'auto-sauvegarde. Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous pouvez créer un nouveau profil ou charger un profil existant. Vous pouvez également stocker un certain nombre de profils. Si vous sélectionnez un profil existant, vous accéderez automatiquement à l'écran Carte, à l'endroit où vous avez réussi votre dernière mission. La partie est automatiquement sauvegardée lors d'un achat, d'une modification de voiture, d'une transaction sur le marché de l'occasion, d'une mission ou d'une partie Carte grise réussie. Si vous désactivez cette fonction, votre progression ne sera pas sauvegardée automatiquement.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

CONTRÔLES



L'écran Pad

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| 1. Touche L : | Écran Options |
| 2. Touche R : | Garage |
| 4. Touche ↑ : | Mettre un choix en surbrillance |
| 6. Touche ↓ : | Mettre un choix en surbrillance |
| 8. Touche ○ : | Marché de l'occasion |
| 10. Touche □ : | Menu principal |
| 11. Touche × : | Valider un choix |

Marché de l'occasion

- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| 9. Touche △ : | Créer un Marché de l'occasion |
| 10. Touche □ : | Revenir au Pad |
| 11. Touche × : | Rejoindre le Marché de l'occasion |

Armes

- | | |
|----------------------|---------------------------------|
| 1. Touche L : | Pad |
| 2. Touche R : | Revenir à la carte |
| 4. Touche ↑ : | Mettre un choix en surbrillance |

- 6. Touche ↓ : Mettre un choix en surbrillance
- 10. Touche Ⓞ : Revenir au menu Garage
- 11. Touche ⊗ : Valider un choix

Mini-jeux

- 1. Touche L : Retour au Garage
- 2. Touche R : Basculer l'affichage missions/mini-jeux
- 3. Touche ➡ : Faire défiler les missions/mini-jeux
- 5. Touche ← : Faire défiler les missions/mini-jeux
- 9. Touche △ : Promenade
- 11. Touche ⊗ : Accepter la mission

Pilotage

- 3. Touche ➡ : Faire défiler les armes
- 4. Touche ↑ : Thrill cam
- 5. Touche ← : Changer de cible
- 6. Touche ↓ : Regarder derrière soi
- 7. Pad analogique : Direction
- 8. Touche Ⓜ : Frein / Marche arrière
- 9. Touche △ : Sortir d'un véhicule
- 10. Touche Ⓞ : Frein à main
(Double pression) Détacher la remorque (à bord d'un tracteur)
- 11. Touche ⊗ : Accélérateur
(Double pression) Nitro
Continue game after text instructions
(avec la Touche Ⓞ) Avertisseur / Sirène / Feux de détresse
(avec la Touche Ⓞ) Passer la cinématique
- 12. Touche SELECT : Carte
- 13. Touche START : Options

Armes

- 1. Touche **L** :
 - Dégainer une arme
 - Verrouiller une cible
 - Faire défiler les cibles
 - Faire défiler les armes (à l'arrière d'un camion)
- 2. Touche **R** :
 - Tirer
- 3. Touche **→** :
 - Faire défiler les armes
 - Manual aim (Back of truck missions)
- 4. Touche **↑** :
 - Manual aim (Back of truck missions)
- 5. Touche **←** :
 - Faire défiler les cibles
- 6. Touche **↓** :
 - Manual aim (Back of truck missions)
- 7. Analog stick:
 - Visée manuelle (l'arrière d'un camion)

À pied

- 1. Touche **L** :
 - Dégainer une arme
 - Verrouiller une cible
- 2. Touche **R** :
 - Tirer
- 3. Touche **→** :
 - Changer d'arme
- 4. Touche **↑** :
 - Regarder en haut
- 5. Touche **←** :
 - Faire défiler les cibles
 - (Maintenir enfoncée) Activer la visée manuelle
- 6. Touche **↓** :
 - Regarder en bas
- 7. Analog stick:
 - Se déplacer
- 8. Touche **⊖** :
 - Regarder à gauche
- 9. Touche **⬇** :
 - Entrer dans un véhicule
- 10. Touche **⊕** :
 - Regarder à droite
- 11. Touche **⊗** :
 - Recharger

Écran Carte de jeu

- 1. Touche **L** : Faire défiler les objectifs de mission
- 2. Touche **R** : Faire défiler les objectifs de mission
- 3. Touche **→** : Faire pivoter la carte
- 4. Touche **↑** : Zoom avant / arrière
- 5. Touche **←** : Faire pivoter la carte
- 6. Touche **↓** : Zoom avant / arrière
- 9. Touche **△** : Position par défaut
- 12. Touche **SELECT** : Reprendre la partie

Écran Options de jeu

- 3. Touche **→** : Modifier un choix
- 4. Touche **↑** : Mettre un choix en surbrillance
- 5. Touche **←** : Modifier un choix
- 6. Touche **↓** : Mettre un choix en surbrillance
- 11. Touche **⊗** : Continuer

PROGRESSION DANS LE JEU

Dans chaque chapitre du jeu, vous devez effectuer un certain nombre de boulots pour pouvoir passer au chapitre suivant. Une fois tous les boulots terminés, une mission "Boss" est déverrouillée. Il vous faudra la réussir pour accéder au chapitre suivant du jeu. Le thème des missions de chaque nouveau chapitre vous est présenté par une séquence dans un style bande dessinée.

BOULOT FOIRÉ

Si vous échouez dans une mission, vous pouvez réessayer ou quitter. En général, l'option Réessayer vous fera recommencer la mission depuis le début. Toutefois, si cette mission est longue et particulièrement compliquée, l'option Réessayer vous permettra de reprendre la partie à un point de sauvegarde situé au cours de la mission.

BOULOT TERMINÉ

Terminer des missions vous fait progresser dans le jeu mais vous permet également d'obtenir certaines rétributions. Celles-ci sont de trois types :

Argent

Vous recevrez une somme d'argent déterminée en fonction de la difficulté de la mission. Cette somme est indiquée dans le briefing de mission. L'argent peut être utilisé pour acheter des munitions, améliorer et modifier les véhicules dont vous disposez dans votre garage.

Récompenses

Il existe deux types de récompenses : les véhicules et les mini-jeux.

Les véhicules que vous obtenez à la fin des missions sont automatiquement ajoutés dans votre garage. Vous pouvez les sélectionner pour des missions ou les modifier pour la course. Les mini-jeux sont ajoutés dans la zone Mini-jeux sur l'écran Carte. Plus vous terminerez de missions, plus vous déverrouillerez de mini-jeux.

Pièces de collection

Les pièces de collection obtenues se trouvent dans votre Pad. Le nombre de pièces de collection déverrouillées dépend du nombre d'étoiles cachées que vous récupérez dans le monde du jeu en cours de mission.

Chaque étoile obtenue peut déverrouiller une pièce de collection.

Les pièces de collection appartiennent à différentes catégories (ou séries) et sont classées suivant leur rareté. Elles n'offrent aucun avantage direct dans le jeu hormis la satisfaction de compléter votre collection. Les peintures constituent toutefois une exception à cela : elles peuvent être utilisées dans votre garage pour repeindre vos véhicules.

Il est peu probable que vous parveniez à rassembler toutes les pièces de collection et vous en récupérerez sûrement certaines en plusieurs exemplaires au fil de votre progression. En échangeant ces objets avec vos amis vous pourrez compléter votre collection. Pour faire un échange, sélectionnez Marché de l'occasion à l'écran Pad et connectez-vous à la console d'un ami possédant le jeu.

NAVIGATION DANS LE MENU PRINCIPAL

Utilisez les touches **L** et **R** pour naviguer dans le Menu principal. Chaque pression vous fait passer au sous-menu suivant.

STATS <-> OPTIONS <-> PAD <-> GARAGE <-> ÉCRAN CARTE <-> (Basculer) MINI-JEUX

Commandes du menu principal

- La touche  vous permet à tout moment de quitter un sous-menu ou de revenir à l'écran précédent.
- La touche  vous permet de confirmer votre sélection.
- La touche  fait défiler le menu principal vers la gauche.
- La touche  fait défiler le menu principal vers la droite et vous permet de basculer l'affichage missions/mini-jeux à l'écran Carte.

Dans la plupart des menus, les touches utiles et leurs effets sont indiqués dans la barre d'aide en haut et en bas de l'écran.

L'ÉCRAN PAD

L'écran Pad représente votre chez-vous dans le jeu. C'est là que vous pouvez examiner vos pièces de collection et échanger avec vos amis celles que vous possédez en double contre celles qui vous manquent.

Naviguez dans les listes et appuyez sur la touche  pour sélectionner une catégorie.

Utilisez les touches haut et bas pour mettre en surbrillance les pièces de collection dans la catégorie choisie.

Marché de l'occasion

Le Marché de l'occasion est l'endroit où vous pouvez échanger des pièces de collection avec vos amis. Il est possible d'en échanger jusqu'à cinq en même temps. Pour cela, il vous suffit simplement de choisir parmi vos pièces de collection celles dont vous voulez vous séparer. Vous pouvez également voir les noms des pièces de collection que votre ami souhaite échanger sur l'autre moitié de l'écran. Confirmez votre choix lorsque vous êtes satisfait de la transaction. Les deux joueurs doivent confirmer pour que l'échange puisse se faire. Une fois que vous avez échangé cinq pièces de collection, vous pouvez lancer une autre transaction si vous le souhaitez.

Garage

C'est à l'écran Garage que vous pouvez améliorer les voitures que vous avez obtenues. Vous pouvez également y acheter des munitions pour vos armes.

Les voitures se gagnent en terminant des missions et des mini-jeux.

Véhicules

Affiche la liste des voitures que vous avez acquises tout au long du jeu. Vous devez d'abord choisir une voiture pour pouvoir la modifier dans le menu Modifications.

Les trois icônes sous chaque voiture représentent (de gauche à droite) les caractéristiques de maniabilité, de vitesse maximum et d'accélération du véhicule sélectionné.

Modifications

En sélectionnant le menu Modifications, vous accéderez à une liste d'options. Sachez que certaines voitures sont modifiables tandis que d'autres, spéciales, ne peuvent pas être modifiées du tout. Si une amélioration n'est pas disponible pour votre voiture, elle sera grisée. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour acheter une modification, son prix sera également grisé.

- **Carrosserie** : sélectionnez une modification de carrosserie dans la liste qui vous est présentée.
- **Moteur** : sélectionnez une modification de moteur ou un kit nitro dans la liste qui vous est présentée.
- **Amortisseurs, ressorts, freins** : achetez des pièces de haute performance que vous pourrez régler en mode Pistes d'essai (accessible depuis le garage).
- **Peinture** : changez la couleur de votre véhicule.
- **Accessoires** : installez des vitres teintées, des vitres pare-balles ou des pneus increvables. Remarque : grâce aux vitres teintées, la police aura plus de mal à vous reconnaître si vous avez commis un délit ou un crime.

Pistes d'essai

Cette option vous permet de tester la configuration de votre véhicule sur une piste d'essai. Appuyez sur la touche SELECT lorsque vous êtes sur la piste d'essai pour afficher les options de réglage. À cet écran, vous pouvez sélectionner une pièce réglable de votre voiture avec les touches haut et bas, et effectuer le réglage avec les touches gauche et droite. Appuyez à nouveau sur la touche SELECT pour revenir à la vue pilotage et tester vos modifications et réglages. Vous ne pouvez régler vos véhicules que s'ils disposent des pièces adéquates. Les ressorts, amortisseurs et hauteur de caisse réglables ainsi que les freins améliorés vous permettent respectivement d'ajuster la rigidité des ressorts, la dureté de la suspension, la garde au sol et la puissance de freinage. Certains véhicules sont dotés d'ailerons avant et/ou arrière. Un aileron vous permet d'ajuster la portance négative qui agit sur le véhicule à l'avant et à l'arrière. Les ailerons ne peuvent être achetés : ils ne sont disponibles que sur certains modèles de voitures.

L'ÉCRAN CARTE

C'est ici que vous pouvez sélectionner la mission suivante. Après un court briefing résumant vos objectifs, vous pouvez accepter la mission ou en choisir une autre. Vous pouvez également changer d'écran (touche R) pour afficher les missions ou les mini-jeux. Toutes les missions ont une voiture par défaut. Toutefois, si vous disposez de voitures adéquates dans votre garage, celles-ci seront ajoutées à la voiture par défaut dans la liste.

Mini-jeux

Les mini-jeux n'affectent pas la progression de l'intrigue. Ils vous permettent de vous amuser tout en vous donnant l'opportunité de gagner plus d'argent.

Vous pouvez accéder à vos statistiques de mini-jeux dans la zone Stats du Menu principal.

Légende de la mini-carte

La mini-carte (en bas à droite de l'écran) vous sera très utile pour explorer la ville.

- Cercle jaune** Objectif de mission
- Triangle jaune** Véhicule de mission
- Cercle orange** Personnage hostile/rival
- Triangle orange** Véhicule hostile/rival
- Cercles violets** Objectifs de mini-jeu
- Triangles violets** Véhicules objectifs de mini-jeu
- Cône étroit** Police en patrouille
- Cône large** Police en alerte

Astuce : faites attention à votre vitesse lorsque vous passez à côté des forces de l'ordre.

LA POLICE

Lors de vos déplacements et de vos missions, vous commettrez inévitablement des infractions. Plus vous en commettez, plus vous courez le risque d'être recherché. Il existe deux types d'infractions : à pied et au volant. Si vous êtes pris en flagrant délit au volant d'une voiture, l'infraction sera associée à la voiture que vous conduisez. La police reconnaît et pourchasse toute voiture à laquelle est associée une infraction. Abandonnez alors votre véhicule si vous voulez éviter les ennuis. Si vous êtes pris en flagrant délit alors que vous êtes à pied, l'infraction sera associée à votre personnage, ce qui signifie que les forces de l'ordre pourront vous reconnaître à pied. Il se peut même qu'elles se lancent à votre poursuite si vous conduisez certaines voitures. Les vitres teintées peuvent vous éviter d'être reconnu par la police.

MULTIJOUEUR

Il est possible de jouer en multijoueur en mode Ad Hoc seulement. Vous pouvez héberger ou rejoindre une partie multijoueur.

Le choix de tous paramètres de la partie revient à l'hôte. Les options disponibles sont :

- **Type de partie** : permet de choisir entre les modes Carnage, Checkpoints, Courses de rue et Courses sur circuit.
- **Lieu** : permet de choisir l'endroit où se déroule la partie.
- **Type de véhicule** : permet de changer le type de véhicule autorisé dans la partie.
- **Carte grise** : choisissez cette option pour faire une partie Carte grise.

Les joueurs peuvent sélectionner la voiture de leur choix dans la catégorie de véhicules choisie par l'hôte. Pour faire défiler les véhicules, appuyez sur les touches droite et gauche à l'écran d'accueil. La partie commence une fois que tous les joueurs ont indiqué qu'ils sont prêts.

REMARQUE : ce jeu ne prend pas en charge certains caractères utilisés dans le nom du système PSP®. Des caractères de substitution sont affichés à la place.

Types de parties

Carnage

Le mode Carnage est un mode de survie. Montrez-vous plus habile que votre adversaire et détruisez-le avant qu'il ne vous détruise. Le gagnant est le dernier joueur en piste.

Checkpoints

Sillonnez New York à tombeau ouvert dans une sélection de parcours ébouriffants. Passez par chaque checkpoint pour activer le suivant et franchissez la ligne d'arrivée en tête.

Courses de rue

Ce mode est similaire à la course par checkpoints, si ce n'est que l'action se déroule uniquement dans les rues.

Courses sur circuit

Choisissez une piste pour défier vos adversaires. Celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier gagne.

Carte grise

Vous pouvez activer l'option Carte grise sur n'importe quelle course à partir du moment où vous avez un profil valide et des voitures dans votre garage. Lorsque vous activez cette option, vous ne pouvez sélectionner que les voitures de votre garage. Le type de véhicule choisi par l'hôte n'est pas pris en compte.

Si vous perdez une partie Carte grise, votre adversaire gagne votre voiture. Bien entendu, si vous gagnez, la voiture de votre adversaire sera ajoutée à votre collection. Aussi, réfléchissez bien avant de mettre en jeu vos voitures modifiées les plus rapides dans une partie Carte grise.

Vous pouvez activer ou désactiver cette option comme bon vous semble.

CRÉDITS MUSIQUE

"Bump And Boogie"

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bump Meat"

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bustin' Loose"

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown) Published by Swing T Publishing, Inc. obo itself, Ascent Music and Nouveau Music Co.

(BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

"Cracklin' Bread"

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Detroit City Grooves" (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

"Cross The Track"

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC# GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/

Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Brunel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972
Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jo-

bete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggle. Performed by King G and The Reflections*, The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) + © WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Attenzione! Tenere il Memory Stick Duo™ fuori dalla portata dei bambini, per evitare il rischio di ingerimento accidentale.

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

NOTA: assicurati di avere spazio libero sul Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

NOTA: questo titolo carica automaticamente i dati salvati all'avvio.

NOTA: seleziona la lingua preferita dal menu Home del sistema prima di cominciare a giocare.

PROFILI E FUNZIONE DI AUTOSALVATAGGIO

Il gioco utilizza una funzione di autosalvataggio. Puoi creare un nuovo profilo o caricarne uno esistente all'avvio del gioco. Qui puoi salvare diversi profili.

Selezionando un profilo esistente accederai automaticamente alla schermata della mappa e inizierai a giocare dal punto dell'ultima missione completata. Il gioco effettua un salvataggio automatico dopo aver modificato un veicolo, dopo un acquisto, uno scambio, una missione completata e al termine delle gare scommessa. Disattivando questa opzione i tuoi progressi non verranno salvati automaticamente.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

COMANDI



La schermata Parcheggio

- 1. tasto **L** : Schermata Opzioni
- 2. tasto **R** : Garage
- 4. tasto **↑** : Evidenzia un'altra opzione
- 6. tasto **↓** : Evidenzia un'altra opzione
- 8. tasto **□** : Mercatino
- 10. tasto **○** : Menu Avvio
- 11. tasto **×** : Seleziona

Mercatino

- 9. tasto **△** : Crea mercatino
- 10. tasto **○** : Torna al parcheggio
- 11. tasto **×** : Partecipa al mercatino

Armi

- 1. tasto **L** : Parcheggio
- 2. tasto **R** : Torna alla mappa
- 4. tasto **↑** : Evidenzia un'altra opzione

- 6. **tasto ↓** : Evidenzia un'altra opzione
- 10. **tasto Ⓞ** : Torna al menu Garage
- 11. **tasto ✕** : Seleziona

Incarichi secondari

- 1. **tasto L** : Torna al garage
- 2. **tasto R** : Passa dalle missioni agli incarichi secondari
- 3. **tasto →** : Scorri fra le missioni e gli incarichi secondari
- 5. **tasto ←** : Scorri fra le missioni e gli incarichi secondari
- 9. **tasto △** : Prendi auto
- 11. **tasto ✕** : Gioca missione

Comandi in auto

- 4. **tasto ↑** : Visuale spettacolare
- 6. **tasto ↓** : Guarda indietro
- 7. **pad analogico** : Sterza
- 8. **tasto Ⓢ** : Frena / Retromarcia
- 9. **tasto △** : Esci dal veicolo
- 10. **tasto Ⓞ** : Freno a mano
(premi due volte) Sgancia veicolo (quando stai trainando un mezzo)
- 11. **tasto ✕** : Accelera
(premi due volte) Nitro
Continue game after text instructions
(con il **tasto Ⓞ**) Clacson / Sirena / Luci di emergenza
(con il **tasto Ⓢ**) Continua il gioco dopo le istruzioni su schermo
- 12. **tasto SELECT** : Mappa
- 13. **tasto START** : Opzioni

Comandi delle armi

- 1. tasto  : Estrai l'arma
Punta il bersaglio
Scorri i bersagli
Scorri le armi (sul retro del camion)
- 2. tasto  : Fuoco
- 3. tasto  : Scorri le armi
Manual aim (Back of truck missions)
- 4. tasto  : Manual aim (Back of truck missions)
- 5. tasto  : Scorri i bersagli
- 6. tasto  : Manual aim (Back of truck missions)
- 7. pad analogico: Puntamento manuale (sul retro del camion)

Comandi a piedi

- 1. tasto  : Estrai l'arma
Punta il bersaglio
- 2. tasto  : Fuoco
- 3. tasto  : Cambia arma
- 4. tasto  : Guarda in alto
- 5. tasto  : Scorri i bersagli
(tieni premuto) Attiva puntamento manuale
- 6. tasto  : Guarda in basso
- 7. pad analogico: Muovi il personaggio
- 8. tasto  : Guarda a sinistra
- 9. tasto  : Entra nel veicolo
- 10. tasto  : Guarda a destra
- 11. tasto  : Ricarica

Schermata della mappa durante il gioco

- 1. tasto **L** : Scorri obiettivi missione
- 2. tasto **R** : Scorri obiettivi missione
- 3. tasto **→** : Ruota mappa
- 4. tasto **↑** : Zoom +/-
- 5. tasto **←** : Ruota mappa
- 6. tasto **↓** : Zoom +/-
- 9. tasto **▲** : Riposiziona visuale a nord
- 12. tasto **SELECT** : Torna al gioco

Schermata Opzioni durante il gioco

- 3. tasto **→** : Modifica opzioni
- 4. tasto **↑** : Evidenzia un'altra opzione
- 5. tasto **←** : Modifica opzioni
- 6. tasto **↓** : Evidenzia un'altra opzione
- 11. tasto **⊗** : Continua

AVANZAMENTO GIOCO

In ogni capitolo del gioco devi completare un certo numero di missioni prima di passare a quello successivo. Una volta portati a termine tutti gli incarichi, ne verrà sbloccato uno finale denominato "Boss".

Il capitolo successivo verrà sbloccato dopo aver completato questa missione "Boss". Il tema delle missioni di ogni nuovo capitolo viene introdotto da un filmato in stile fumetto.

MISSIONE FALLITA

Quando fallisci una missione puoi scegliere se affrontarla di nuovo o uscire. Di solito, selezionando Riprova verrai riportato all'inizio della missione. Tuttavia, se si tratta di un incarico lungo e particolarmente complicato lo riprenderai da un certo punto.

MISSIONE COMPLETATA

Completare le missioni non solo ti permette di avanzare nel gioco ma anche di ottenere le seguenti ricompense:

Soldi

A seconda della difficoltà della missione, ti verrà assegnata una certa somma in denaro dopo averla completata. Tale somma è mostrata durante il briefing della missione. Il denaro può essere speso per potenziare e modificare qualsiasi veicolo presente nel tuo garage, oltre che per acquistare munizioni per le armi in tuo possesso.

Premi

In questa schermata ti verranno comunicati i premi che hai ricevuto. Esistono due categorie di premi: veicoli e incarichi secondari.

I veicoli assegnati al termine delle missioni vengono aggiunti automaticamente al tuo garage. Puoi quindi selezionarli per usarli nelle missioni o modificarli per le gare.

Gli incarichi secondari vengono aggiunti all'area Incarico secondario nella schermata della mappa. Il loro numero è proporzionale a quello delle missioni completate.

Oggetti da collezione

Gli oggetti da collezione ottenuti si trovano di fronte al tuo parcheggio. Il loro numero varia in base a quello delle stelle "segrete" che raccogli lungo lo scenario di gioco durante una missione.

Ogni stella raccolta ti dà diritto a scegliere un oggetto da collezione.

Gli oggetti da collezione sono suddivisi in varie categorie (o set) e sono inoltre classificati in base alla loro rarità. Collezionandoli non otterrai alcun beneficio diretto nel gioco. Possederne un set completo è piuttosto una questione di prestigio. Fanno eccezione le vernici, che possono essere usate nel tuo garage per riverniciare i tuoi veicoli.

È difficile ottenere tutti gli oggetti da collezione presenti nel gioco, così come è assai probabile che troverai diverse copie dello stesso oggetto. Puoi scambiare i doppioni con i tuoi amici per trovare quelli che ti mancano e completare la tua collezione. Basta scegliere Mercatino dalla schermata Parcheggio e collegarsi alla versione del gioco del tuo amico per avviare uno scambio.

NAVIGAZIONE MENU PRINCIPALE

Premi il tasto **L** o il tasto **R** per navigare all'interno del menu principale. Ogni pressione ti porterà al sottomenu successivo.

STATISTICHE <-> OPZIONI <-> PARCHEGGIO <-> GARAGE <-> SCHERMATA DELLA MAPPA <-> (Mostra) INCARICHI SECONDARI

Comandi menu principale

- Premi il tasto **O** per uscire da un sottomenu o tornare indietro da una sottoschermata.
- Premi il tasto **X** per confermare o selezionare la tua scelta.
- Premi il tasto **L** per scorrere il menu principale a sinistra.
- Premi il tasto **R** per scorrere il menu principale a destra e per scorrere gli incarichi secondari nella schermata della mappa.

Nella maggior parte dei casi, i tasti che è possibile premere e le loro funzioni sono mostrati sulle barre di aiuto poste nella parte superiore e inferiore dello schermo.

LA SCHERMATA PARCHEGGIO

Il parcheggio rappresenta la schermata principale del gioco. Qui puoi visualizzare gli oggetti da collezione ottenuti e organizzare un mercatino con i tuoi amici per scambiare i dopponi e completare i tuoi set.

Scorri gli elenchi in alto e in basso e premi il tasto **J** per selezionare una categoria. Premi il tasto **su** o il tasto **giù** per scorrere gli oggetti da collezione all'interno della categoria scelta.

Mercatino

I mercatini ti permettono di scambiare gli oggetti da collezione (fino a cinque alla volta) con i tuoi amici. Scorri gli oggetti da collezione e seleziona quelli da scambiare. Nell'altra metà dello schermo puoi vedere i nomi degli oggetti che il tuo amico desidera scambiare. Entrambi i giocatori devono confermare le rispettive scelte affinché lo scambio abbia luogo. Se lo desideri, dopo aver scambiato cinque oggetti da collezione puoi effettuare un altro turno di scambi.

Garage

La schermata del garage è dove puoi potenziare i veicoli che ti sono stati assegnati. Puoi anche acquistare munizioni per le armi che hai ottenuto nel corso del gioco. Le auto per il garage ti vengono assegnate dopo aver completato le missioni e gli incarichi secondari.

Veicoli

Questa schermata mostra un elenco di tutti i veicoli ottenuti nel corso del gioco. Se hai intenzione di modificare un determinato veicolo nel menu Potenziamenti e modifiche devi prima selezionarlo.

Le tre icone sotto ogni vettura rappresentano (da sinistra a destra) la manovrabilità, la velocità massima e l'accelerazione.

Potenziamenti e modifiche

Selezionando Potenziamenti e modifiche accederai a un elenco di opzioni. Va sottolineato come alcuni veicoli hanno a disposizione un numero limitato di modifiche mentre alcune auto speciali non possono essere affatto modificate. Nel caso in cui una particolare modifica non fosse disponibile per la tua vettura, comparirà in grigio. Stesso discorso per le opzioni di modifica presenti in listino che non puoi permetterti di pagare.

- **Carrozzeria:** seleziona la carrozzeria desiderata dall'elenco con quelle disponibili.
- **Motore:** seleziona un motore dall'elenco con i potenziamenti e la nitro.
- **Ammortizzatori, molle e freni:** acquista pezzi migliori da modificare e mettere a punto nella modalità Percorso di prova (accessibile dal garage).
- **Nuova vernice:** modifica il colore del tuo veicolo.
- **Accessori:** aggiungi vetri e gomme antiproiettile e vetri scuri. Nota: se hai una barra del crimine, il vetro scuro renderà più difficile ai poliziotti riconoscerti.

Percorso di prova

Selezionando questa opzione accederai al circuito di prova per testare la messa a punto dell'auto.

Premi il tasto SELECT quando sei sul percorso di prova per richiamare le opzioni per la messa a punto. Da qui puoi scegliere un pezzo della tua auto con il tasto su o il tasto giù e metterlo a punto premendo il tasto sinistra o il tasto destra. Premi nuovamente il tasto SELECT per tornare alla visualizzazione dell'auto e testare le modifiche effettuate.

I veicoli possono essere messi a punto a patto di avere il potenziamento giusto. Molle regolabili, ammortizzatori, altezza del veicolo da terra e freni potenziati permettono rispettivamente di modificare l'intensità delle molle, la resistenza degli ammortizzatori, l'altezza del veicolo da terra e l'intensità della frenata. Alcuni veicoli sono dotati di spoiler anteriori e/o posteriori. Lo spoiler consente di regolare il carico aerodinamico anteriore/posteriore applicato al veicolo. Gli spoiler non possono essere comprati e la loro disponibilità dipende dal modello del veicolo selezionato.

LA SCHERMATA DELLA MAPPA

Da qui puoi selezionare la tua prossima missione. Dopo aver ascoltato un breve briefing e aver letto un riepilogo degli obiettivi, puoi accettare l'incarico o sceglierne un altro. Puoi anche cambiare visuali nella schermata (tasto ) e scegliere fra missioni e incarichi secondari. Tutte le missioni vengono affrontate con una vettura predefinita. Tuttavia, se hai altre auto nel garage che vanno bene per l'occasione, verranno aggiunte a quella predefinita..

Incarichi secondari

Gli incarichi secondari servono per guadagnare soldi. Essi infatti non influiscono sull'andamento del gioco, ma sono divertenti e ti offrono la possibilità di ottenere denaro extra. Nella sezione Statistiche del menu principale, puoi vedere i tuoi risultati negli incarichi secondari.

Legenda minimappa

La minimappa (situata nell'angolo inferiore destro dello schermo) è essenziale per orientarti all'interno della città.

Cerchio giallo	Obiettivo missione
Triangolo giallo	Veicolo missione
Cerchio arancione	Personaggio ostile/nemico
Triangolo arancione	Veicolo ostile/nemico
Cerchi viola	Obiettivi incarico secondario
Triangoli viola	Veicoli incarico secondario
Fascio di luce stretto	Poliziotto di pattuglia
Fascio di luce ampio	Poliziotto allertato

Suggerimento: guida con prudenza e modera la velocità quando c'è la polizia nelle vicinanze.

TU E LA POLIZIA

Una volta al volante finirai inevitabilmente per commettere qualche infrazione. Accumulando più infrazioni corri il rischio di acquisire un indicatore del crimine, a piedi e in auto.

Se vieni sorpreso a compiere un crimine in auto, l'indicatore del crimine verrà assegnato al veicolo che stai guidando. La polizia riconoscerà e darà la caccia a tutti i veicoli con un indicatore del crimine annesso. Sbarazzati dell'auto se non vuoi gli sbirri alle costole. Se i poliziotti ti sorprendono a commettere un'infrazione a piedi, il livello di crimine verrà assegnato direttamente al personaggio.

Ciò significa che i poliziotti possono individuarti quando sei a piedi e persino darti la caccia se dovessero riconoscerti mentre sei alla guida di certe auto. I vetri scuri impediscono ai piedipiatti di scoprirti.

MULTIGIOCATORE

L'unica modalità multigiocatore disponibile è quella Ad Hoc. Puoi ospitare una partita multigiocatore o unirti a una esistente.

L'host ha facoltà di scegliere le impostazioni per la partita riportate di seguito:

- **Tipo di partita:** scegli fra Massacro, Da qui a lì, Gara e Circuito.
- **Luogo:** seleziona il luogo per il tipo di partita selezionato.
- **Classe di veicoli:** cambia la classe di veicoli permessa nel gioco.
- **Scommessa:** trasforma la gara in una scommessa.

I giocatori possono selezionare una vettura qualsiasi all'interno della classe scelta dall'host. Premi il tasto sinistra e il tasto destra per scorrere le auto nella Sala d'attesa e seleziona quella desiderata. La partita inizierà dopo che tutti i giocatori avranno premuto il comando Pronto. **NOTA:** questo titolo non supporta l'uso di alcuni caratteri speciali nel soprannome del sistema PSP®. Al loro posto compariranno dei caratteri sostitutivi.

Tipi di partita

Massacro

La modalità Massacro mette i giocatori l'uno contro l'altro. Lo scopo è annientare il proprio avversario prima che sia lui a farlo. L'ultimo rimasto in gara è il vincitore.

Punto a punto

Corri attraverso New York lungo una serie di percorsi folli. Passa attraverso ogni cancello per attivare il prossimo punto e cerca di tagliare il traguardo per primo.

Gara

Questa modalità è simile a quella Punto a punto, solo che in questo caso si corre esclusivamente su strada.

Circuito

Gareggia su una delle piste disponibili e cerca di tagliare il traguardo per primo.

Scommessa

Puoi trasformare ogni gara in una scommessa, a patto di avere un profilo valido e auto disponibili nel tuo garage. Quando viene selezionato Scommessa, puoi scegliere solo le vetture presenti nel tuo garage, indipendentemente dalla classe di veicoli stabilita dall'host. Se perdi una scommessa, perderai l'auto selezionata a vantaggio dell'altro giocatore. In caso di vittoria, l'auto del tuo avversario verrà aggiunta al tuo garage. Pensa attentamente prima di scegliere i veicoli più veloci e super modificati per una scommessa.

RICONOSCIMENTI MUSICALI

"Bump And Boogie"

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bump Meat"

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bustin' Loose"

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown) Published by Swing T Publishing, Inc. obo itself, Ascent Music and Nouveau Music Co. (BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

"Cracklin' Bread"

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Detroit City Grooves" (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

"Cross The Track"

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC#: GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Burnel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972 Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jobete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey

Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggie. Performed by King G and The Reflections*. The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) + © WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Warnung! Bewahren Sie den Memory Stick Duo™ außerhalb der Reichweite von Kleinkindern auf, da das Medium aus Versehen verschluckt werden könnte. Um die Spieleinstellungen und den Fortschritt zu speichern, legen Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz Ihrer PSP® ein. Außerdem können Sie so auch gespeicherte Spieldaten von diesem oder jedem anderen Memory Stick Duo™ laden.

HINWEIS: Bitte stellen Sie sicher, dass sich genug freier Speicher auf Ihrem Memory Stick Duo™ befindet, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

HINWEIS: Dieser Titel lädt Spielstände beim Start automatisch.

HINWEIS: Bitte wählen Sie Ihre bevorzugte Sprache im HOME-Menü, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

PROFILE UND AUTOMATISCHES SPEICHERN

Dieses Spiel nutzt ein Profil und eine Funktion zur automatischen Datenspeicherung. Du kannst ein neues Profil anlegen oder ein existierendes Profil laden, wenn du das Spiel zum ersten Mal startest. Hier kannst du verschiedene Profile speichern. Wenn du ein bereits existierendes Profil wählst, gelangst du automatisch auf den Kartenbildschirm an die Position, wo du zuletzt einen Job erfolgreich abgeschlossen hast. Das Spiel speichert nach Fahrzeugmodifikationen, Einkäufen, Tauschbörsen, erfolgreichen Jobs und Wagen-Rennen. Wenn du diese Funktion abschaltest, wird der Fortschritt nicht automatisch gespeichert.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

STEUERUNG



Der Pad-Bildschirm

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| 1. L -Taste: | Optionenbildschirm |
| 2. R -Taste: | Garage |
| 4. ↑ -Taste: | Eine andere Option hervorheben |
| 6. ↓ -Taste: | Eine andere Option hervorheben |
| 8. ○ -Taste: | Tauschbörse |
| 10. ⊙ -Taste: | Startmenü |
| 11. × -Taste: | Auswählen |

Tauschbörse

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 9. △ -Taste: | Tauschbörse anlegen |
| 10. ⊙ -Taste: | Zurück zum Pad |
| 11. × -Taste: | Tauschbörse betreten |

Waffen

- | | |
|---------------------|--------------------------------|
| 1. L -Taste: | Pad |
| 2. R -Taste: | Zurück zur Karte |
| 4. ↑ -Taste: | Eine andere Option hervorheben |

- 6. -Taste: Eine andere Option hervorheben
- 9. -Taste: Zurück zum Garagenmenü
- 11. -Taste: Auswählen

Nebenjobs

- 1. -Taste: Zurück zur Garage
- 2. -Taste: Zwischen Job und Nebenjob umschalten
- 3. -Taste: Durch die Jobs/Nebenjobs schalten
- 5. -Taste: Durch die Jobs/Nebenjobs schalten
- 9. -Taste: Cruisen
- 11. -Taste: Job spielen

Fahrzeugsteuerung

- 3. -Taste: Waffen durchschalten
- 4. -Taste: Thrill-Cam
- 5. -Taste: Ziele durchschalten
- 6. -Taste: Nach hinten sehen
- 7. analog stick: Steer
- 8. -Taste: Bremsen / Rückwärts
- 9. -Taste: Fahrzeug verlassen
- 10. -Taste: Handbremse
(zweimal antippen) Fahrzeug abstellen (wenn am Abschlepphaken)
- 11. -Taste: Beschleunigen
(zweimal antippen) Nitro-Boost
(mit der -Taste) Hupe / Sirene / Warnlichter
(mit der -Taste) Videosequenz abbrechen
Spiel nach Anweisungen fortsetzen
- 12. SELECT-Taste: Karte
- 13. START-Taste: Optionen

Waffensteuerung

1. **L**-Taste: Waffe ziehen
Ziel anvisieren
Ziele durchschalten
Waffen durchschalten (auf Ladefläche)
2. **R**-Taste: Schießen
3. **→**-Taste: Waffen durchschalten
Manuelles Zielen (auf Ladefläche)
4. **↑**-Taste: Manuelles Zielen (auf Ladefläche)
5. **←**-Taste: Ziele durchschalten
6. **↓**-Taste: Manuelles Zielen (auf Ladefläche)
7. Analog stick: Manuelles Zielen (auf Ladefläche)

Steuerung zu Fuß

1. **L**-Taste: Waffe ziehen
Ziel anvisieren
2. **R**-Taste: Schießen
3. **→**-Taste: Waffen durchschalten
4. **↑**-Taste: Nach oben schauen
5. **←**-Taste: Ziele durchschalten
(gedrückt halten) Manuelles Zielen aktivieren
6. **↓**-Taste: Nach unten schauen
7. Analog stick: Charakter Bewegen
8. **Ⓢ**-Taste: Nach links schauen
9. **ⓐ**-Taste: Einsteigen
10. **Ⓞ**-Taste: Nach rechts schauen
11. **ⓧ**-Taste: Nachladen

Spielkarten-Bildschirm

- 1. **L**-Taste: Missionsziele durchschalten
- 2. **R**-Taste: Missionsziele durchschalten
- 3. **→**-Taste: Karte drehen
- 4. **↑**-Taste: Heran-/wegzoomen
- 5. **←**-Taste: Karte drehen
- 6. **↓**-Taste: Heran-/wegzoomen
- 9. **⬇**-Taste: Zurück nach Norden drehen
- 12. **SELECT**-Taste: Rückkehr zum Spiel

Spieloptionen-Bildschirm

- 3. **→**-Taste: Optionen ändern
- 4. **↑**-Taste: Andere Option hervorheben
- 5. **←**-Taste: Optionen ändern
- 6. **↓**-Taste: Andere Option hervorheben
- 11. **⊗**-Taste: Fortsetzen

SPIELFORTSCHRITT

In jedem Kapitel des Spiels musst du zunächst eine gewisse Anzahl an Jobs erledigen, bevor du ins nächste Kapitel gelangst. Wenn du alle Jobs eines Kapitels erledigt hast, wird ein „Boss“ freigeschaltet. Sobald du den Job des „Bosses“ erledigt hast, kannst du ins nächste Kapitel gelangen. Jedes Kapitel wird mit einem neuen Comic eingeleitet, der zugleich einen Überblick über die Situation des Helden gibt.

JOB VERMASSELT

Wenn du einen Job vermasselst, kannst du es entweder noch einmal versuchen oder aufgeben. Wenn du „Wiederholen“ wählst, gelangst du normalerweise direkt an den Anfang des Jobs zurück. Wenn der Job allerdings lang und stellenweise kompliziert ist, bringt dich „Wiederholen“ an eine Stelle mitten im Job zurück.

JOB ERLEDIGT

Wenn du einen Job erledigst, gelangst du nicht nur weiter, sondern schaltest obendrein Belohnungen frei. Folgende Belohnungen sind möglich:

Cash

Je nach Schwierigkeitsgrad des Jobs, erhältst du eine gewisse Summe Bargeld für seinen erfolgreichen Abschluss. Die zu erwartende Summe wird bei der Jobbeschreibung angezeigt. Mit dem Geld kannst du deine Fahrzeuge modifizieren oder verbessern aber auch Munition für deine Knarren besorgen.

Belohnungen

Hier erfährst du, welche Belohnungen du erhalten hast. Es gibt zwei verschiedene Arten von Belohnungen: Fahrzeuge und Nebenjobs.

Fahrzeuge, die du am Ende einer Mission erhältst, werden automatisch in deine Garage gefahren. Du kannst Sie für die Mission benutzen oder für Rennen aufmotzen.

Nebenjobs werden auf der Karte als solche angezeigt. Je mehr Missionen du abschließt, desto mehr Nebenjobs kannst du spielen.

Sammelgegenstände

Sammelgegenstände werden in deinem PAD abgelegt. Die Anzahl der Sammelgegenstände, die du verdienst, hängt von der Anzahl der „geheimen“ Sterne ab, die du in der Spielwelt sammeln kannst.

Mit jedem gesammelten Stern erhältst du die Möglichkeit, einen Sammelgegenstand zu enthüllen.

Sammelgegenstände werden nach verschiedenen Kategorien und nach ihrer Seltenheit sortiert. Die Sammelgegenstände sind reine Prestigeobjekte und haben sonst keinen Einfluss auf das Spiel. Die einzige Ausnahme stellen Farben dar, die du nutzen kannst, um deine Fahrzeuge umzulackieren.

Es ist unwahrscheinlich, dass du jeden Sammelgegenstand im Spiel erhältst und sehr wahrscheinlich, dass du irgendwann Duplikate haben wirst. Dafür kannst du Sammelgegenstände mit deinen Freunden tauschen und so Lücken in deiner Sammlung schließen. Wähle hierfür einfach die Tauschbörse auf dem Pad-Bildschirm und verbinde dich mit dem Spiel eines Freundes, um Sammelgegenstände zu tauschen.

NAVIGATION IM HAUPTMENÜ

Benutze die **L**-Taste und **R**-Taste, um durch das Hauptmenü zu navigieren. Mit jedem Tastendruck gelangst du zum nächsten Untermenü.

STATISTIK <-> OPTIONEN <-> PAD <-> GARAGE <-> KARTENBILDSCHIRM <-> NEBENJOBS

Steuerung im Hauptmenü

- Mit der **O**-Taste gelangst du immer aus dem Untermenü oder einem Unterbildschirm zurück.
- Mit der **X**-Taste bestätigst du deine Auswahl.
- Mit der **L**-Taste verschiebst du das Menü nach links.
- Mit der **R**-Taste verschiebst du das Menü nach rechts und schaltest die Nebenjobs auf dem Kartenbildschirm ein- oder aus.

Auf den meisten Bildschirmen kannst du die Tastenbelegung auf den Hilfeleisten oben und unten auf dem Bildschirm sehen.

DER PAD-BILDSCHIRM

Der Pad-Bildschirm ist so etwas, wie dein Zuhause im Spiel. Hier kannst du dir alle Sammelgegenstände, die du auf deinen Missionen aufgenommen hast, noch einmal ansehen und eine Tauschbörse mit deinen Freunden einrichten, um die Duplikate gegen fehlende Stücke zu tauschen und dadurch deine Sammlung vervollständigen.

Bewege die Liste nach oben oder unten und wähle eine Kategorie mit der **X**-Taste. Benutze die Oben-Taste und die Unten-Taste, um dich durch die Sammelgegenstände der entsprechenden Kategorie zu bewegen.

Tauschbörse

Auf einer Tauschbörse kannst du Sammelgegenstände mit deinen Freunden tauschen. Du kannst bis zu fünf Sammelgegenstände auf einmal tauschen. Wähle dich einfach durch deine Sammelgegenstände und wähle diejenigen aus, die du tauschen möchtest. Auf der anderen Hälfte des Bildschirms kannst du die Gegenstände sehen, die dein Freund zum Tausch anbietet. Wenn du mit dem Handel zufrieden bist, bestätige deine Auswahl. Beide Spieler müssen das Geschäft bestätigen, damit der Tausch stattfindet. Sobald der Tausch abgeschlossen ist, kannst du eine weitere Handelsrunde einlegen.

Garage

Auf dem Garagenbildschirm kannst du dir die Fahrzeuge ansehen, die du als Belohnung bekommen hast. Hier kannst du auch Munition für deine Waffen kaufen. Fahrzeuge erhältst du für den Abschluss bestimmter Missionen oder Nebenjobs.

Fahrzeuge

Hier siehst du eine Liste von Fahrzeugen, die du während des Spiels aufgenommen hast. Du musst erst ein Auto auswählen, bevor du es im Verbesserungs- und Modifikations-Menü ändern kannst.

Die drei Symbole unterhalb des Fahrzeugs stellen die Steuerung des Fahrzeugs, seine Höchstgeschwindigkeit und seine Beschleunigung dar.

Verbesserungen und Modifikationen

Wenn du Verbesserungen und Modifikationen auswählst, stehen dir eine ganze Reihe von Optionen zur Verfügung. Einige Fahrzeuge können nur begrenzt oder gar nicht modifiziert werden. Wenn eine Modifikation dieses Fahrzeugs nicht möglich ist, wird die Option ausgegraut. Wenn du die Modifikation nicht bezahlen kannst, wird der Preis ebenfalls ausgegraut.

- **Fahrgestell:** Wähle aus der Liste verschiedene Veränderungen am Fahrgestell.
- **Motor:** Wähle aus der Liste verfügbare Motoren und Nitro-Einspritzungen.
- **Stoßdämpfer, Federn und Bremsen:** Kauf dir einige Tuningteile, die du auf der Teststrecke ausprobieren kannst (über die Garage verfügbar).
- **Neu lackieren:** Hier kannst du die Farbe deines Fahrzeugs ändern
- **Zubehör:** Verbessere deine Karre durch kugelsichere oder getönte Scheiben und neue Reifen. Hinweis: Wenn du zu Fuß ein Verbrechen begehst, ist es für die Cops schwerer, dich zu erkennen.

Teststrecke

Hier gelangst du raus auf die Teststrecke und kannst das Tuning deines Fahrzeugs optimieren.

Drücke auf der Teststrecke die SELECT-Taste, um die Feintuning-Optionen zu öffnen. Hier kannst du mit der Oben-Taste und der Unten-Taste die verschiedenen Tuningteile anwählen und sie mit den Links-Taste und Rechts-Taste entsprechend einstellen. Drücke erneut die SELECT-Taste, um zurück in die Fahrzeugansicht zu gelangen und deine Modifikationen direkt auszuprobieren.

Fahrzeuge können getunt werden, wenn sie mit den notwendigen Verbesserungen ausgestattet sind: Einstellbare Federn, Stoßdämpfer, Fahrzeughöhe und verbesserte Bremsen er-

möglichen es dir, den Federweg, die Dämpfung, Fahrhöhe und das Bremsverhalten deines Fahrzeugs einzustellen. Einige Fahrzeuge verfügen außerdem über Front- und Heckspoiler, mit denen der Spieler den Anpressdruck vorne und hinten einstellen kann. Spoiler sind nicht separat erhältlich. Die Verfügbarkeit hängt vom ausgewählten Fahrzeug ab.

DER KARTENBILDSCHIRM

Hier kannst du deinen nächsten Job auswählen. Nach einer kurzen Einführung und einer Zusammenfassung der Missionsziele kannst du loslegen oder dir einen anderen Job aussuchen. Du kannst mit der **R**-Taste auch die Ansicht zwischen Jobs und Nebenjobs auf dem Bildschirm umschalten.

Alle Jobs erfordern ein anderes Fahrzeug. Wenn du allerdings ein zum Job passendes Auto in der Garage hast, wird dieses als Standard-Fahrzeug mit aufgeführt.

Du kannst deine Errungenschaften aus den Nebenjobs im Statistik-Bereich des Hauptmenüs ansehen.

Nebenjobs

Durch Nebenjobs kannst du Geld verdienen. Sie haben keinen Einfluss auf den Spielfortschritt, aber sie machen Spaß und bieten Extra-Cash.

Mini-Karte

Die Mini-Karte (unten rechts auf dem Bildschirm) ist der Schlüssel, um sich sicher durch die Stadt zu bewegen.

Gelber Kreis Job-Missionsziel

Gelbes Dreieck Job-Fahrzeug

Oranger Kreis Feindlicher Charakter / Rivale

Oranges Dreieck Feindliches Fahrzeug / Rivale

Lila Kreis Nebenjob-Missionsziel-Orte

Lila Dreieck Nebenjob-Missionsfahrzeuge

Enge Suchscheinwerfer Patrouillierende Cops

Weite Suchscheinwerfer Alarmierte Cops

Tipp: Achte in der Nähe von Cops auf deine Geschwindigkeit.

DIE BULLEN UND DU

Wenn du dich durch das Spiel bewegst, wirst du unausweichlich mit dem Gesetz in Konflikt geraten. Je mehr du gegen die Gesetze verstößt, desto mehr steigert sich das Risiko zum Verbrecher gestempelt zu werden. Du kannst auf zweierlei Art zum Verbrecher werden: zu Fuß und im Auto. Wenn du in einem Auto zum Verbrecher gestempelt wirst, haftet das Verbrechen sehr stark an deinem Fahrzeug. Die Polizei wird das Fahrzeug erkennen und verfolgen, wie auch alle anderen Fahrzeuge, denen ein Verbrechen anhaftet. Tausche das Auto, wenn du deine Verfolger loswerden möchtest. Wenn die Cops dich zu Fuß erwischen, haftet das Verbrechen an deinem Charakter, allerdings werden dich die Cops auch in Fahrzeugen verfolgen, sofern sie dich erkennen. Getönte Scheiben können das natürlich in gewissem Maße verhindern.

MULTIPLAYER

Multiplayer-Spiele sind nur im Ad-hoc-Modus möglich. Du kannst wahlweise ein Spiel anlegen oder einem Spiel beitreten. Der Gastgeber regelt alle Einstellungen für das Spiel. Die Optionen des Gastgebers sind:

- **Spieltyp:** Wähle zwischen Massaker, Kopf-an-Kopf-Rennen, Straßenrennen und Rennstrecke.
- **Ort:** Wähle aus, wo das Rennen stattfinden soll.
- **Fahrzeugklasse:** Stelle ein, welche Fahrzeugklassen im Spiel erlaubt sind.
- **Um den Wagen:** Hier kannst festlegen, ob der Gewinner den Wagen des Verlierers bekommt. Die Spieler können jedes Auto aus der Klasse wählen, die der Gastgeber festgelegt hat. Du kannst dein Auto mit der Links- und Rechts-Taste unter den Fahrzeugen auf dem Lobby-Bildschirm auswählen. Das Spiel beginnt, wenn alle Spieler bereit sind.

HINWEIS: Dieser Titel unterstützt einige Zeichen des PSP® Nicknames nicht. Es werden Ersatzzeichen verwendet.

Spieltypen

Massaker

Im Massaker geht es ums nackte Überleben. Trickse deinen Gegner aus und zerstöre ihn, bevor er es bei dir versucht. Der letzte Überlebende gewinnt.

Kopf-an-Kopf

Rase quer durch New York über eine Auswahl völlig abgedrehter Strecken. Passiere jedes Tor, um den nächsten Punkt zu aktivieren. Fahre als Erster über die Ziellinie.

Straßenrennen

Die ist vergleichbar mit dem Kopf-an-Kopf-Rennen, aber es ist ein einfaches Straßenrennen.

Rennstrecke

Fahre auf einer der Strecken. Sei der Erste, der die Ziellinie überquert.

Um den Wagen

Du kannst jedes Rennen noch spannender gestalten, wenn du um dein eigenes Auto spielst. Das geht allerdings nur, wenn du ein gültiges Profil besitzt und ein Fahrzeug in der Garage hast. Wenn du „Um den Wagen“ ausgewählt hast, kannst du nur die Fahrzeuge aus deiner Garage wählen; die Fahrzeugklasse, die der Gastgeber festlegt, hat keine Bewandnis. Wenn du ein „Um den Wagen“-Rennen verlierst, verlierst du auch dein Auto an den anderen Spieler. Wenn du gewinnst, gehört dir sein Auto. Überleg dir also gut, ob du mit dem schnellsten und hochgezüchteten Auto ein Rennen fahren willst. Du kannst diese Option ein- oder ausschalten.

MUSIK-CREDITS

“Bump And Boogie”

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album “The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3” (STX 4415)

“Bump Meat”

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album “The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3” (STX 4415)

“Bustin' Loose”

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown)

Published by Swing T Publishing, Inc. obo itself, Ascent Music and Nouveau Music Co. (BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

“Cracklin' Bread”

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD “Detroit City Grooves” (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

“Cross The Track”

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC# GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/

Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Brunel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972
Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jo-

bete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggle. Performed by King G and The Reflections*, The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) + © WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

Solltest du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir dir hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Solltest du wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für dein Problem gefunden haben, kannst du gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutze dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts,
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du bei deinem Anruf möglichst Zugang zu deiner Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten musst du dich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir dir - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, dein Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein.

Nimm immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/versetzen!
- Wir können dir den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Advertencia: Las unidades Memory Stick Duo™ deben mantenerse lejos del alcance de los niños pequeños para evitar que puedan tragárselas por accidente.

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo memory stick o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

NOTA: comprueba que tienes suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de comenzar a jugar.

NOTA: este título carga datos automáticamente al arrancar.

NOTA: selecciona el idioma que prefieras en el menú principal del sistema antes de comenzar a jugar.

FUNCIONES DE AUTOGUARDADO Y PERFILES

El juego utiliza una función de autoguardado y perfil. Puedes crear un perfil nuevo o cargar uno ya existente al iniciar el juego. Aquí puedes guardar una serie de perfiles.

Si eliges un perfil ya existente, pasarás automáticamente a la pantalla del mapa y empezarás desde el punto del último trabajo que lograras llevar a cabo con éxito. La partida se guarda automáticamente después de hacer modificaciones en coches, compras, intercambios, terminar trabajos y carreras en las que te juegas el vehículo. Si desactivas esta función, tus progresos no se guardarán automáticamente.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES



Pantalla de casa

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Botón L : | Pantalla de opciones |
| 2. Botón R : | Garaje |
| 4. Botón ↑ : | Resalta otra opción distinta |
| 6. Botón ↓ : | Resalta otra opción distinta |
| 8. Botón □ : | Mercadillo |
| 10. Botón ○ : | Menú inicio |
| 11. Botón × : | Elegir |

Mercadillo

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 9. Botón △ : | Crear mercadillo |
| 10. Botón ○ : | Volver a casa |
| 11. Botón × : | Unirse a mercadillo |

Armas

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. Botón L : | Casa |
| 2. Botón R : | Volver al mapa |
| 4. Botón ↑ : | Resalta otra opción distinta |

6. Botón ↓ : Resalta otra opción distinta
10. Botón Ⓞ : Volver al menú de garaje
11. Botón ⊗ : Elegir

Trabajos secundarios

1. Botón L : Volver al garaje
2. Botón R : Cambiar de trabajos a trabajos secundarios
3. Botón → : Alternar por los trabajos/trabajos secundarios
5. Botón ← : Alternar por los trabajos/trabajos secundarios
9. Botón △ : Dar una vuelta
11. Botón ⊗ : Elegir trabajo

Controles del coche

3. Botón → : Dirección
4. Botón ↑ : Thrill cam
5. Botón ← : Dirección
6. Botón ↓ : Mirar detrás
7. pad analógico : Dirección
8. Botón ■ : Freno/Marcha atrás
9. Botón △ : Salir del vehículo
10. Botón Ⓞ : Freno de mano
(Pulsar dos veces) Soltar vehículo (en la grúa)
11. Botón ⊗ : Acelerar
(Pulsar dos veces) Nitro
Continuar partida tras texto de instrucciones
(Con el botón Ⓞ) Claxon/Sirena/Luces advertencia
(Con el botón Ⓞ) Omitir interludio
12. Botón SELECT : Mapa
13. Botón START : Opciones

Controles de armas

1. Botón **L** :
 - Sacar arma
 - Fijar blanco
 - Alternar por los posibles blancos
 - Alternar por las armas disponibles (misiones de parte trasera de camión)
2. Botón **R** :
 - Disparo
3. Botón **→** :
 - Alternar por los posibles blancos
 - Puntería manual (misiones de parte trasera de camión)
4. Botón **↑** :
 - Puntería manual (misiones de parte trasera de camión)
5. Botón **←** :
 - Alternar por las armas disponibles
 - Puntería manual (misiones de parte trasera de camión)
6. Botón **↓** :
 - Puntería manual (misiones de parte trasera de camión)
7. pad analógico:
 - Puntería manual (misiones de parte trasera de camión)

Controles a pie

1. Botón **L** :
 - Sacar arma
 - Fijar blanco
2. Botón **R** :
 - Disparo
3. Botón **→** :
 - Cambiar de arma
4. Botón **↑** :
 - Bajar vista
5. Botón **←** :
 - Alternar por los posibles blancos
 - (Mantén pulsado) Activar puntería manual
6. Botón **↓** :
 - Alzar vista
7. Analog stick:
 - Mover personaje
8. Botón **⏮** :
 - Mirar a la izquierda
9. Botón **⏭** :
 - Subir a vehículo
10. Botón **⏪** :
 - Mirar a la derecha
11. Botón **ⓧ** :
 - Recargar

Pantalla del mapa de juego

- 1. Botón **L** : Desplazarte por los objetivos del trabajo
- 2. Botón **R** : Desplazarte por los objetivos del trabajo
- 3. Botón **→** : Girar mapa
- 4. Botón **↑** : Acercar/alejar vista
- 5. Botón **←** : Girar mapa
- 6. Botón **↓** : Acercar/alejar vista
- 9. Botón **△** : Volver al norte
- 12. Botón **SELECT** : Seguir jugando

Pantalla de opciones de juego

- 3. Botón **→** : Cambiar opciones
- 4. Botón **↑** : Resaltar otra opción distinta
- 5. Botón **←** : Cambiar opciones
- 6. Botón **↓** : Resaltar otra opción distinta
- 11. Botón **⊗** : Continuar

PROGRESOS EN EL JUEGO

En cada capítulo del juego, tendrás que realizar cierto número de trabajos antes de poder pasar al siguiente capítulo. Cuando termines todos los trabajos, accederás a un "jefe".

Cuando termines ese trabajo de "jefe", podrás acceder al siguiente capítulo del juego. El tema de los trabajos de cada nuevo capítulo del juego se presenta mediante un vídeo estilo tira cómica.

TRABAJO FALLIDO

Si no logras cumplir un trabajo, puedes volver a intentarlo o abandonar. Normalmente, si decides intentarlo de nuevo, volverás al principio del trabajo. Sin embargo, si el trabajo es largo y especialmente complicado, volverás a un punto intermedio del mismo.

TRABAJO CUMPLIDO

Al cumplir trabajos no solo avanzas en el juego, sino que también puedes obtener premios como los siguientes:

Dinero

Según la dificultad del trabajo, recibirás una suma de dinero al terminarlo. La cantidad de dinero se indica en el informe de dicho trabajo. El dinero se puede usar para mejorar y modificar cualquier vehículo que tengas en el garaje, así como para comprar munición para las armas que poseas.

Premios

Indica todo lo que has recibido al terminar misiones. Los premios pueden ser de dos tipos: vehículos y trabajos secundarios.

Los vehículos recibidos al terminar una misión pasan automáticamente a tu garaje. Entonces podrás elegirlos para misiones o modificarlos para carreras.

Los trabajos secundarios se añaden a la zona de trabajos secundarios de la pantalla del mapa. Cuantas más misiones cumplas, a más trabajos secundarios podrás acceder.

Coleccionables

Todos los elementos coleccionables que hayas reunido pueden encontrarse en tu casa. El número de objetos coleccionables depende del número de estrellas "secretas" que reúnas en el mundo de juego al realizar un trabajo.

Cada estrella que consigas te da la oportunidad de abrir un coleccionable.

Hay varias categorías (o juegos) de coleccionables, y también se clasifican según su rareza. Los coleccionables no otorgan ninguna ventaja directa en la partida más que el prestigio de tener un juego completo. La única excepción son las formas de pintar el coche, que se pueden usar en el garaje para personalizar el acabado de tus vehículos.

No es probable que consigas todos los coleccionables del juego y es muy probable que obtengas varias copias del mismo elemento a medida que avanzas en el juego. Puedes cambiar coleccionables con tus amigos para llenar los huecos de tu colección. No tienes más que elegir Mercadillo en la pantalla de tu casa y conectar a la versión de un amigo del juego para iniciar un intercambio.

DESPLAZAMIENTO POR EL MENÚ PRINCIPAL

Pulsa el botón **L** y el botón **R** para moverte por el menú principal. Cada vez que pulses pasarás al siguiente submenú.

ESTADÍSTICAS <-> OPCIONES <-> CASA <-> GARAJE <-> PANTALLA DEL MAPA <-> (Activar/desactivar) TRABAJOS SECUNDARIOS

Controles del menú principal

- El botón **O** siempre te sacará de un submenú o te permitirá salir de una subpantalla.
- El botón **X** siempre confirmará o elegirá tu opción.
- El botón **L** desplaza el menú principal hacia la izquierda.
- El botón **R** desplaza el menú principal hacia la derecha y cambia trabajos por trabajos secundarios en la pantalla del mapa.

En la mayoría de las pantallas pueden verse los posibles botones y sus efectos en la barra de ayuda de la parte superior e inferior de cada pantalla.

PANTALLA DE CASA

Esta pantalla representa tu casa en el juego. Es donde puedes echar un vistazo a todos los coleccionables que has reunido e iniciar un mercadillo con tus amigos para cambiar elementos repetidos que tengas por otros que te falten para completar tu colección. Puedes desplazarte hacia arriba y hacia abajo por las listas y elegir una categoría por medio del botón **X**. Usa el botón hacia arriba y el botón hacia abajo para ojear tus coleccionables de la categoría elegida.

Mercadillo

En los mercadillos puedes intercambiar con tus amigos elementos coleccionables. Puedes intercambiar hasta cinco coleccionables a la vez. No tienes más que buscar entre tus coleccionables y elegir los que estás dispuesto a cambiar. También puedes ver los nombres de los coleccionables que quiere cambiar tu amigo en la otra mitad de la pantalla. Si estás conforme con el cambio, confirma tu elección. Ambos jugadores deben realizar la confirmación para que se realice el cambio. Después de cambiar cinco coleccionables, puedes optar por otra ronda de intercambio si lo necesitas.

Garaje

En esta pantalla puedes mejorar los coches que hayas obtenido. También puedes comprar munición para las armas que hayas conseguido durante el juego. Los coches del garaje se reciben al terminar misiones y trabajos secundarios.

Vehículos

Muestra una lista de coches que has conseguido a lo largo del juego. Debes escoger antes un coche si pretendes cambiarlo en el menú de mejoras y modificaciones. Los tres iconos que hay bajo cada coche representan (de izquierda a derecha) el manejo, la velocidad máxima y la aceleración del coche seleccionado.

Mejoras y modificaciones

Al elegir mejoras y modificaciones accedes a toda una serie de opciones. Hay que tener en cuenta que algunos coches disponen de un número limitado de modificaciones, y ciertos coches especiales no se pueden modificar lo más mínimo. Si una modificación concreta no está disponible para tu coche, dicha opción aparecerá sombreada. Y si no te puedes permitir la modificación, su precio también aparecerá sombreado.

- **Carrocería:** Escoge entre una lista de modificaciones disponibles de carrocerías de vehículos.
- **Motor:** Escoge entre una lista de nitros y mejoras disponibles para el motor.
- **Amortiguadores, muelles y frenos:** Adquiere piezas para la mejora del rendimiento que se pueden poner a punto en el modo de juego pista de prueba (accesible desde el garaje).
- **Repintar:** Cambia el color de tu vehículo.
- **Accesorios:** Añade cristal antibalas, ruedas antibalas o lunas tintadas. Nota: Si tienes algún delito a pie, las lunas tintadas hacen que a los policías le cueste más reconocerte.

Pista de prueba

Pasas a la pista de prueba donde puedes probar tu puesta a punto. Pulsa el botón SELECT (selección) mientras te encuentras en la pista para acceder a las opciones de puesta a punto. Aquí puedes elegir una pieza ajustable del coche con el botón hacia arriba y el botón hacia abajo, y ajustarla con el botón hacia la izquierda y el botón hacia la derecha. Vuelve a pulsar el botón SELECT (selección) para volver a la vista del coche y probar tus modificaciones y ajustes.

Los vehículos se pueden poner a punto siempre que se hayan equipado con la correspondiente mejora. Altura, amortiguadores y muelles regulables y frenos mejorados permiten la puesta a punto de la intensidad de los muelles, la fuerza de amortiguación, altura e inten-

sidad de frenada respectivamente. Algunos vehículos están provistos de alerones delanteros o traseros. Un alerón permite al jugador ajustar la aerodinámica delantera /trasera del vehículo. Los alerones no se pueden comprar y su disponibilidad depende del modelo de vehículo elegido.

PANTALLA DEL MAPA

Aquí puedes elegir tu próximo trabajo. Tras escuchar un breve informe y leer una sinopsis de los objetivos, puedes ponerte manos a la obra o elegir otro trabajo. También puedes cambiar de vista en la pantalla (botón **R**) y escoger entre trabajos principales y secundarios. Todos los trabajos tienen un vehículo predeterminado. Sin embargo, si dispones de otros coches en el garaje adecuados para ese trabajo, se mencionarán junto al predeterminado. Puedes ver tus logros en los trabajos secundarios en la sección de estadísticas del menú principal.

Trabajos secundarios

Los trabajos secundarios sirven para ganar dinero. No afectan a tus progresos en el juego, pero son divertidos y te dan la oportunidad de ganar un dinero extra.

Leyenda del minimapa

Círculo amarillo	Objetivo de la misión
Triángulo amarillo	Vehículo de la misión
Círculo naranja	Personaje hostil/rival
Triángulo naranja	Vehículo hostil/rival
Círculos morados	Ubicaciones de objetivos de trabajo secundario
Triángulos morados	Vehículos objetivo de trabajo secundario
Reflector estrecho	Policía de patrulla
Reflector ancho	Policía alerta

Consejo: Cuidado con tu velocidad y tu conducción cuando haya policías cerca.

LA POLICÍA Y TÚ

Al conducir por el juego cometerás inevitablemente infracciones. A medida que cometes más infracciones, corres el riesgo de alcanzar la categoría de delito. Tienes dos tipos de delito: a pie y en coche. Si te ven cometer un delito en un coche, el delito estará asociado al coche que conduces. La policía reconocerá activamente y perseguirá cualquier coche con delito asociado. Deshazte del coche si no quieres que te persigan. Si la policía te ve a pie, el delito se asociará a tu personaje, lo que significa que los policías pueden verte a pie y seguramente incluso perseguirte en ciertos coches si te reconocen. Las lunas tintadas evitan que los policías te reconozcan.

MULTIJUGADOR

El único modo multijugador es el modo inalámbrico. Puedes unirse a una partida multijugador ya creada, o bien organizar la tuya propia.

El servidor controla todos los ajustes de la partida. Las opciones del servidor son:

- **Tipo de partida:** Escoge entre Carnicería, Punto a punto, Carrera callejera, Carrera en circuito.
- **Lugar:** Elige el escenario del tipo de partida que hayas elegido.
- **Clase de vehículo:** Cambia la clase de vehículo permitida en la partida.
- **Documentación del vehículo:** Juégate la propiedad de tu coche en la carrera.

Los jugadores pueden elegir cualquier coche de la clase escogida por el servidor. Para ello, pulsa los botones hacia la izquierda y hacia la derecha para ver los distintos coches en la pantalla de sala de juegos.

La partida empezará cuando todos los jugadores hayan pulsado el botón de listo.

NOTA: este título no es compatible con ciertos caracteres del apodo del sistema PSP®.

Serán sustituidos por otros caracteres.

Tipos de partida

Carnicería

Lo fundamental en Carnicería es la supervivencia. Destruye a tu rival antes de que él te destruya a ti. El ganador es el último que quede en pie.

Punto a punto

Corre por Nueva York en una serie de rutas descabelladas y estrambóticas. Pasa por cada puerta para activar el siguiente punto. Cruza el primero la línea de meta.

Carrera callejera

Similar a la carrera punto a punto, aunque esta vez se corre estrictamente por las calles.

Carrera en circuito

Corre en una de las pistas. El primero en cruzar la línea de meta gana.

Documentación del vehículo

Puedes jugar la propiedad de un coche en cualquier carrera siempre y cuando tengas un perfil válido y dispongas de coches en el garaje. Al elegir esta opción, solamente podrás elegir coches de tu garaje, sin importar la clase de vehículo elegida por el servidor. Si pierdes una partida de este tipo, perderás el coche elegido, que pasará a manos del otro jugador. Si ganas, el coche de tu rival pasará a tu garaje. Así que piénsatelo bien antes de elegir tu vehículo más rápido y con mejores modificaciones en una partida de este tipo. Esta opción se puede activar y desactivar.

CRÉDITOS DE LA MÚSICA

"Bump And Boogie"

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bump Meat"

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bustin' Loose"

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown)
Published by Swing T Publishing, Inc. obo

itself, Ascent Music and Nouveau Music Co. (BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

"Cracklin' Bread"

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Detroit City Grooves" (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

"Cross The Track"

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC# GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/

Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Brunel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972
Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jo-

bete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggie. Performed by King G and The Reflections*, The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) + © WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLAND

MEMORY STICK DUO™

Waarschuwing! Hou de Memory Stick Duo™ media buiten bereik van kleine kinderen zodat de media niet per ongeluk ingeslikt kunnen worden.

Om spelinstellingen en je voortgang op te slaan moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP®-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens van dezelfde memory stick of elke andere Memory Stick Duo™ die opgeslagen spelbestanden voor dit spel bevat, laden.

LET OP: zorg dat voldoende vrije ruimte beschikbaar is op je Memory Stick Duo™ voordat je met spelen begint.

LET OP: deze titel laadt bij het opstarten automatisch opgeslagen speldata.

LET OP: kies voordat je begint in het Beginmenu van het systeem de taal waarin je het spel wilt spelen.

PROFIELEN EN AUTOSAVE (AUTOMATISCH OPSLAAN)

In dit spel worden profielen gebruikt. Daarnaast worden de spelgegevens automatisch opgeslagen (autosave). Als je aan een spel begint, kun je een nieuw profiel aanmaken of een bestaand profiel kiezen. Je kunt meerdere profielen opslaan.

Als je een profiel selecteert dat al bestaat, ga je automatisch naar het Map (kaart) scherm. Je begint op het punt waar je je laatste job geklaard hebt. Na wijzigingen aan wagens, aankopen, zogenaamde "swap meets" (bijeenkomsten waar je dingen kunt ruilen met anderen), geslaagde jobs en zogenaamde "pink slip" races worden de spelgegevens automatisch opgeslagen. Als je deze optie uitzet, wordt je voortgang in het spel niet automatisch opgeslagen.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

CONTROLS



Het "Pad" scherm

- | | |
|----------------------|-------------------------------|
| 1. L -toets: | Opties scherm |
| 2. R -toets: | Garage |
| 4. ↑ -toets: | Door beschikbare opties lopen |
| 6. ↓ -toets: | Door beschikbare opties lopen |
| 8. △ -toets: | Swap meet |
| 10. □ -toets: | Start menu |
| 11. X -toets: | Kiezen |

Swap Meet

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 9. △ -toets: | "Swap meet" opzetten |
| 10. □ -toets: | Terug naar je "pad" |
| 11. X -toets: | Meedoen met een "swap meet" |

Wapens

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. L -toets: | "Pad" |
| 2. R -toets: | Terug naar de map |
| 4. ↑ -toets: | Door de opties lopen |
| 6. ↓ -toets: | Door de opties lopen |
| 9. △ -toets: | Terug naar het garage menu |
| 11. X -toets: | Kiezen |

Side Jobs

- 1. **L**-toets: Terug naar de garage
- 2. **R**-toets: SWisselen tussen jobs en "side jobs"
- 3. **→**-toets: Door jobs / "side jobs" lopen
- 5. **←**-toets: Door jobs / "side jobs" lopen
- 9. **△**-toets: Ritje maken
- 11. **⊗**-toets: Job doen

Wagens

- 3. **→**-toets: Sturen
Wapens bekijken
- 4. **↑**-toets: Thrill cam
- 5. **←**-toets: Sturen
Doelen bekijken
- 6. **↓**-toets: Achteruit kijken
Naar achteren kijken
- 7. **Analoge joystick**: Sturen
- 8. **⊙**-toets: Remmen / achteruit
- 9. **△**-toets: Uitstappen
- 10. **⊙**-toets: Handrem
(twee keer indrukken) Wagen afhaken (bij een sleepwagen (Tow Truck))
- 11. **⊗**-toets: Gas geven
(twee keer indrukken) Nitro Boost (turbo)
Verder met spel na instructies
(met de **⊙**-toets) Claxon / Sirene / Zwaailichten
(met de **⊙**-toets) Tussenfilm overslaan
- 12. **SELECT**-toets: Map
- 13. **START**-toets: Opties

Wapens

1. **L**-toets: Wapen trekken
Doelwit vastleggen
Doelen bekijken
Wapens bekijken (missies achter in de truck)
2. **R**-toets: Schieten
3. **→**-toets: Wapens bekijken
Zelf richten (missies achter in de truck)
4. **↑**-toets: Zelf richten (missies achter in de truck)
5. **←**-toets: Doelen bekijken
Zelf richten (missies achter in de truck)
6. **↓**-toets: Zelf richten (missies achter in de truck)
7. **Analoge joystick**: Zelf richten (missies achter in de truck)

Te voet

1. **L**-toets: Wapen trekken
Doelwit vastleggen
2. **R**-toets: Schieten
3. **→**-toets: Wapen wisselen
4. **↑**-toets: Omhoog kijken
5. **←**-toets: Doelen bekijken
(ingedrukt houden) Zelf richten activeren
6. **↓**-toets: Omlaag kijken
7. **Analoge joystick**: Personage bewegen
8. **Ⓜ**-toets: Naar links kijken
9. **Ⓢ**-toets: In wagen stappen
10. **Ⓞ**-toets: Naar rechts kijken
11. **ⓧ**-toets: Herladen

Map scherm

- | | |
|---|---------------------|
| 1.  -toets: | Jobs bekijken |
| 2.  -toets: | Jobs bekijken |
| 3.  -toets: | Map draaien |
| 4.  -toets: | In/uitzoomen |
| 5.  -toets: | Map draaien |
| 6.  -toets: | In/uitzoomen |
| 9.  -toets: | Noordwaarts |
| 12. SELECT-toets: | Terug naar het spel |

Opties scherm

- | | |
|--|-------------------|
| 3.  -toets: | Optie wijzigen |
| 4.  -toets: | Door opties lopen |
| 5.  -toets: | Optie wijzigen |
| 6.  -toets: | Door opties lopen |
| 11.  -toets: | Verder spelen |

VERLOOP VAN HET SPEL

In elk hoofdstuk van het spel moet je een bepaald aantal jobs (klusjes) klaren voordat je naar het volgende hoofdstuk kunt gaan. Als je alle jobs gedaan hebt, krijg je een "Boss" job. Pas als je deze "Boss" job gehaald hebt, ga je naar het volgende hoofdstuk van het spel. Elk hoofdstuk in het spel kent een eigen thema. Aan het begin van een hoofdstuk krijg je een korte tekenfilm over het thema van dat hoofdstuk te zien.

JOB NIET GEHAALD

Als je een job niet haalt, kun je het opnieuw proberen of stoppen. Als je Retry (opnieuw) kiest, ga je meestal terug naar het begin van de job. Maar als het een lange en ingewikkelde klus is, dan begin je ergens halverwege de job.

JOB AFGEHANDELD

Als je klaar bent met een job ga je niet alleen verder in het spel, maar je kunt ook bepaalde beloningen krijgen. Zoals bijvoorbeeld:

Contant geld (cash)

Afhankelijk van hoe moeilijk de job is, krijg je contant geld uitbetaald als je de job afmaakt. Om hoeveel geld het gaat zie je in de briefing (instructies) voor de job. Contant geld is handig om de auto's in je garage te upgraden of te pimpen. Je kunt er ook munitie voor je wapens mee kopen.

Beloningen

Er zijn twee soorten beloningen: wagens en zogenaamde "side jobs" (klusjes voor tussendoor).

Als je aan eind van een job een wagen als beloning krijgt, verschijnt deze automatisch in je garage. Je kunt de wagen dan gebruiken bij missies of pimpen om er mee te racen.

"Side jobs" zie je in het "Side Job" veld op het Map scherm. Hoe meer missies je uitspeelt, des te meer "Side Jobs" je krijgt aangeboden.

Bonussen

Gevonden bonussen kun je in je woning (je "pad") bekijken. Hoeveel bonussen je verdient, is gebaseerd op het aantal geheime sterren (secret stars) dat je tijdens een job verzamelt.

Voor elke ster die je gevonden hebt, mag je een bonus uitpakken.

Er zijn bepaalde categorieën (sets) bonussen, gerangschikt naar zeldzaamheid. Het hebben van bonussen heeft geen invloed op het spel zelf, behalve dan het aanzien wat je krijgt omdat je een volledige set hebt. De enige uitzondering hierop zijn de soorten verf (paints). Die kun je namelijk gebruiken om de wagens in je garage over te spuiten.

Je zult waarschijnlijk niet elke bonus in het spel weten te verzamelen. Maar de kans is wel groot dat je meerdere exemplaren van bepaalde bonussen krijgt naarmate je verder komt in het spel. Gelukkig kun je bonussen ruilen met je vriend(inn)en om de ontbrekende bonussen in je collectie aan te vullen. Dit doe je in zogenaamde "swap meets". Kies in het Pad menu de optie "Swap meet" en zoek verbinding met het spel van een vriend(in) om te kunnen ruilen.

HOOFDMENU

Met de **L**- en **R**-toets loop je door het hoofdmenu. Elke keer dat je een toets indrukt ga je naar het volgende submenu.

STATS (statistieken) <-> **OPTIONS** (opties) <-> **PAD** <-> **GARAGE** <-> **MAP** scherm <-> **SIDE JOBS** (ja/nee)

Besturing hoofdmenu

- Met de **O**-toets verlaat je een submenu of een subscherm.
- Met de **X**-toets kies je een optie of bevestig je deze keuze.
- Met de **L**-toets verplaats je het hoofdmenu naar links.
- Met de **R**-toets verplaats je het hoofdmenu naar rechts en wissel je tussen Jobs en "Side Jobs" op het Map scherm.

Op de meeste schermen kun je op de help-balk onder- en bovenlangs het scherm zien welke toetsen je gebruiken kunt en wat ze doen.

HET "PAD" SCHERM

In het spel is het "Pad" scherm je thuis. Hier kun je de bonussen bekijken die je verzameld hebt. Je kunt hier ook een "swap meet" met je vriend(inn)en opzetten om dingen die je dubbel hebt te ruilen voor bonussen om je sets compleet te maken.

Loop door het overzicht en kies met de **X**-toets een categorie. Met de toetsen omhoog / omlaag bekijk je vervolgens de bonussen in de gekozen categorie.

Swap Meet

In een "swap meet" kun je bonussen met je vriend(inn)en ruilen. Je kunt per keer maximaal vijf bonussen ruilen. Bekijk je bonussen en kies uit wat je wilt ruilen. Op de andere helft van het scherm kun je zien wat je vriend(in) wil ruilen. Als je het een goede ruil vindt, ga je akkoord. Beide spelers moeten akkoord gaan om te kunnen ruilen. Als je vijf bonussen geruild hebt kun je - als je dat wilt - nog een keer ruilen.

Garage

In het Garage scherm kun je de wagens die je gekregen hebt, upgraden. Je kunt ook munitie kopen voor de wapens die je in het spel verzameld hebt.

Na het halen van een missie of een "Side Job" krijg je wagens voor je garage toegekend.

Wagens

Overzicht van de auto's die je tijdens het spel verdiend hebt. Je moet eerst een wagen kiezen voordat je deze kunt wijzigen in het Upgrades en Mods (modificaties) menu.

De drie icoontjes onder elke auto staan voor (van links naar rechts) de "Handling" (rijgedrag), de "Top Speed" (topsnelheid) en de "Acceleration" (acceleratie).

Upgrades en Mods (modificaties)

Als je "Upgrades and Mods" kiest, krijg je een aantal opties. Je zult merken dat bepaalde wagens slechts in beperkte mate gemodificeerd kunnen worden. Sommige exclusieve wagens kun je helemaal niet modificeren. Als een modificatie voor je wagen niet mogelijk is, is deze optie uitgegrijsd. Als je een modificatie niet kunt betalen is de prijs uitgegrijsd.

- **Body Work:** carrosserie; kies een van de beschikbare modificaties voor de carrosserie.
- **Engine:** motor; kies een van de beschikbare motor upgrades en nitro's (turbo).
- **Shocks, Springs and Brakes:** schokbrekers, veren en remmen; koop nieuwe onderdelen die je in de spelvariant Test Track (testbaan) kunt fine-tunen. De Test Track kun je via de garage bereiken.
- **Respray:** overspuiten; geef je auto een ander kleurtje.
- **Accessories:** accessoires; kies uit kogelvrij glas (bulletproof glass), kogelvrije banden (bulletproof tyres) en gekleurd glas (tinted glass). NB.: als je te voet een misdrijf begaat, dan zorgt gekleurd glas ervoor dat de politie je minder snel kan herkennen.

Test Track

Ga naar de testbaan waar je de wijzigingen aan je wagen kunt afregelen (fine-tuning).

Druk op de testbaan op de SELECT-toets voor de fine-tuning opties. Kies met de toetsen omhoog / omlaag een onderdeel om dat af te regelen. Met de toetsen links / rechts regel je het onderdeel af. Druk weer op de SELECT-toets om terug te gaan naar de wagen en je modificaties en fine-tuning uit te testen.

Je kunt een wagen pas fine-tunen als de benodigde upgrade ingebouwd is. Dankzij verstelbare veren, schokbrekers, rijhoogte en verbeterde remmen kun je de vering instellen, hoe stijf de schokbrekers moeten zijn, de rijhoogte instellen en hoe snel een rem moet reageren. Sommige wagens hebben een voor- en achterspoiler. Een spoiler bepaalt hoe sterk dat deel

van de wagen op de weg gedrukt wordt tijdens het rijden. En dat bepaalt weer de grip van de wagen op de weg. Je kunt spoilers niet kopen en of ze beschikbaar zijn hangt af van het type wagen wat je gekozen hebt.

HET MAP SCHERM

Hier kun je de volgende job uitkiezen. Nadat je naar de briefing geluisterd hebt en het overzicht van de operatiedoelen gelezen hebt, kun je aan de slag of besluiten een andere job te bekijken. Met de **[R]**-toets kun je tussen jobs en "side jobs" wisselen.

Bij elke job staat een standaard wagen tot je beschikking. Als je in je garage andere auto's hebt staan die je ook zou kunnen gebruiken, dan zie je deze eveneens in het overzicht.

Side Jobs

Met een "side job" kun je aardig wat verdienen. Een "side job" is niet van invloed op het verloop van het spel maar ze zijn leuk om te doen en je kunt er een aardig zakcentje mee verdienen.

Hoe je het gedaan hebt bij de "side jobs" kun je in het Stats (statistieken) veld in het hoofdmenu bekijken.

Overzicht mini-map

De mini-map (rechtsonder in het scherm) is een handig hulpmiddel bij het rijden door de stad.

Gele cirkel	De job
Gele driehoek	Wagen voor job
Oranje cirkel	Tegenstander/concurrent
Oranje driehoek	Wagen tegenstander/concurrent
Paarse cirkels	Locaties "side jobs"
Paarse driehoeken ...	Wagens voor "side jobs"
Smal zoeklicht	Patrouillerende agent
Breed zoeklicht	Gealarmeerde agent

Tip: let op je snelheid en rijgedrag als er agenten in de buurt zijn.

DE POLITIE EN JIJ

Terwijl je in het spel rondrijdt, bega je altijd wel een overtreding. Naarmate je meer overtredingen maakt, wordt de kans groter dat je een misdrijf begaat. Je kunt op twee manieren een misdrijf begaan: te voet of in de wagen. Als ze je betrappen op een misdrijf in de wagen, dan wordt dit misdrijf gekoppeld aan de wagen waarin je rijdt. Als de politie een wagen met een misdrijf er aan gekoppeld tegenkomt, zetten ze meteen de achtervolging in. Zorg dat je de wagen dumpst als je geen problemen wilt. Als de politie je betrapt terwijl je te voet bent, dan krijg jij een misdrijf aan je broek. Dit betekent dat agenten je kunnen herkennen als je te voet bent. Sterker nog, als ze je herkennen als je in een auto rondrijdt gaan ze meteen achter je aan. Je kunt voorkomen dat ze je in de auto herkennen door gekleurd glas te gebruiken.

MULTIPLAYER

Multiplayer spelen kan uitsluitend in de Ad Hoc-modus. Je kunt een multiplayer spel opzetten (host) of eraan meedoen (join).

De host bepaalt alle instellingen voor het spel. Hij heeft de volgende opties:

- **Game Type:** spelvariant; je kunt kiezen uit Carnage, Point to Point, Street Race en Circuit Race.
- **Location:** locatie; bepaal waar de gekozen spelvariant zich afspeelt.
- **Class of Vehicle:** soort wagens; wijzig welke wagens toegestaan zijn in het spel.
- **Pink Slip:** maak van het spel een "pink slip" race.

Spelers kunnen elke wagen kiezen die binnen de categorie door de host toegestane wagens valt. Loop in het Lobby scherm met de toets links / rechts door de beschikbare wagens.

Het spel begint als alle spelers op Ready geklikt hebben.

LET OP: deze titel ondersteunt bepaalde in de Alias van het PSP®-systeem gebruikte (letter)tekens niet. Deze worden vervangen door andere (letter)tekens.

Spelvarianten

Carnage (bloedbad)

In Carnage gaat het om overleven. Vernietig je tegenstander voordat hij jou van de weg veegt. Winnaar is degene die als laatste overblijft.

Point to Point (van A naar B)

Race langs een buitenissige route door New York. Passeer elke poort om het volgende punt te activeren. Ga als eerste over de finish.

Street Race (straatrace)

Dit is gelijk aan een Point to Point race, maar nu gaat het uitsluitend om streetraces.

Circuit Race

Race over een van de banen. Wie als eerste over de finish gaat, wint.

Pink Slip

Zolang je een geldig profiel hebt en er wagens in je garage staan die je gebruiken kunt, kun je van elke race een "Pink Slip" racen maken. In een "Pink Slip" race is je wagen de inzet. Bij een "Pink Slip" race kun je uit alle wagens in je garage kiezen, het soort wagens wat de host toestaat is daarbij niet van belang.

Als je de race verliest, krijgt je tegenstander jouw wagen. Dus denk goed na voordat je een "Pink Slip" race rijdt in je snelste en beste wagen.

Je kunt deze optie aan of uitzetten.

MUSIC CREDITS

"Bump And Boogie"

Performed by The Wrecking Crew. Written William C. Brown, Larry Nix, Mack Rice, & Randall Stewart. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp & Half & Half Music. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bump Meat"

Performed by Sir Mack Rice. Written Mack Rice. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of East Memphis Music Corp. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "The Complete Stax/Volt Soul Singles, Vol. 3" (STX 4415)

"Bustin' Loose"

Performed by Chuck Brown & The Soul Searchers. Written by (Charles Brown) Published by Swing T Publishing, Inc. obo itself, Ascent Music and Nouveau Music Co. (BMI). Recording used under license from Logan H. Westbrooks.

"Cracklin' Bread"

DAVE HAMILTON (Dave Hamilton) Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1971 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Detroit City Grooves" (CDBGPD 169). ISRC#: GBBHN0500236

"Cross The Track"

Performed by Maceo And The Macks. Written by (James Brown) © Dynatone Publishing Company. By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited. All rights reserved. Courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"I Got Some"

BILLY (SUGAR BILLY) GARNER. (Dave Hamilton, John Allen, Chico Jones, Velma Tolbert Rockin' Music. The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd (P) 1972 Ace Records Ltd, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the BGP CD "Super Funk Vol 4" (CDBGPD 140). ISRC#: GBBHN0400035

"I'll Bet You"

FUNKADELIC Jobete Music (UK) Ltd. Words & Music by George S Clinton Junior, Sidney Alexander Barnes and Theresa Lindsey. © 1969, Stone Agate Music. EMI Music Publishing Ltd. The copyright in this sound recording is owned by Westbound Records (P) 1970 Westbound Records, licensed from Ace Records Ltd. Taken from the Westbound CD "Motor City Madness: The Ultimate Funkadelic Westbound Compilation" (CDSWM2 140).

"I'm Tired"

Performed by Savoy Brown. Written by Chris Youlden. Published by Chrysalis Music Ltd. Courtesy of The Decca Music Group. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Loose And Juicy"

Performed by The Pazant Brothers & The Beaufort Express. Written and produced by Ed Bland. Published by Universal Music Publishing Ltd. Recording kindly used with the permission of Vanguard Records, A Welk Music Group Company.

"Low Rider"

Performed By WAR. Written by Allen/Brown/Dickerson/ Jordan/Miller/Oskar/Scott/Goldstein. Published by Universal Publishing Ltd. Courtesy of Avenue Records.

"Neighborhood Threat"

Performed by Iggy Pop. Words & Music by David Bowie, Iggy Pop and Ricky Gardner © 1977, EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. Licensed courtesy of Virgin Records Ltd.

"One Way or Another"

Blondie - Performed by Blondie. Written by – Deborah Harry/Nigel Harrison. Published by Monster Island Music Publishing/Chrysalis Music Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Outa-Space"

Performed by Billy Preston. Written by Preston/Greene. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Irving Music Inc. Courtesy of A&M Records (United States). Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Papa Was A Rolling Stone"

Performed by The Temptations. Words & Music by Norman Whitfield and Barrett Strong © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd. Recording used courtesy of

Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

"Peaches"

Performed by The Stranglers. Written by Burnel / Cornwell / Duffy / Greenfield. Published by Complete Music. www.complete-music.co.uk Licensed courtesy of EMI Records Ltd

"Running Away"

Performed by Roy Ayers. Written by Roy Ayers/Edwin Birdsong. Published by Roy Ayers Ubiquity/Chrysalis Music Inc. & Edwin Birdsong Music/Notting Hill Music. Recording used courtesy of Motown Records. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

"Shifting Gears"

Performed by Johnny 'Hammond' Smith. Written Larry Mizell and Fonce Mizell. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Recording used courtesy of Concord Music Group, Inc. From the Album "Gears" (OJC 914)

"Street Lady" (Mizell)

Performed by Donald Byrd. Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Alruby Music, Inc. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Suffragette City"

Performed and written by David Bowie © 1972 Published by Chrysalis Music LTD/ EMI Music Publishing Ltd/kindly used with permission of RZO Music Inc. (P) 1972 Tintoretto Music (BMI) administered by RZO Music Inc.

"The Vulture"

Performed by Labi Siffre. Written by Labi Siffre. Published by Chrysalis Songs LTD. Licensed courtesy of EMI Records Ltd.

"Trouble Man (Main Theme)"

Performed by Marvin Gaye. Words & Music by Marvin Gaye © 1972, Jobete Music Co Inc EMI Music Publishing Ltd, WC2H 0QY. © Jobete Music Inc & WB Music Corp By Kind Permission of Warner Chappell Music Limited All rights reserved. Courtesy of Motown Records Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group

Original scores

"Come and Get It" */ "Mango Man" **/ "Monkey Nuts" **/ "New York Pity" **/ "Plastic Boys" */ "Smack the Bird" **/ "Want what I got" * Written by Marc Canham and Ed Scroggie. Performed by King G and The Reflections*, The Nimrod Express** Produced by Richard Aitken. (P) + © WWW.NIMRODPRODUCTIONS.COM 2006

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc.
- 2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Het spel slaat de voortgang niet op

- Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.

Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.